ALBA *minus*

Título original: *Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*

Publicado por acuerdo con
HarperCollins Publishers, Inc.

Alba Editorial, s.l.u.
Camps i Fabrés, 3-11, 4.ª
08006 Barcelona
www.albaeditorial.es

Primera edición: febrero de 2009

ISBN: 978-84-8428-446-8
Depósito legal: B-2 699-09

Impresión: Liberdúplex, s.l.u.
Ctra. BV 2241, Km 7,4
Polígono Torrentfondo
08791 Sant Llorenç d'Hortons (Barcelona)

Impreso en España

El guión

Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones

Robert McKee

traducción
Jessica Lockhart

ALBA *minus*

Introducción

El guión propone principios, no normas.

Las normas dicen: «*Se debe* hacer *de esta manera*». Sin embargo, los principios se limitan a decir: «Esto *funciona*... y ha funcionado desde que se recuerda». La diferencia resulta crucial. Nuestro trabajo no debe seguir el modelo de una obra «bien hecha», sino que debe *estar bien hecho* según establecen los principios que conforman nuestro arte. Quienes cumplen las normas son los escritores ansiosos e inexpertos. Los escritores rebeldes y sin formación las incumplen. Los artistas son los maestros de la forma.

El guión propone formas eternas y universales, no fórmulas.

Cualquier teoría sobre los paradigmas y los modelos infalibles de redacción que sirven para alcanzar el éxito comercial es un disparate. A pesar de las tendencias, de las nuevas versiones y de las segundas partes, al analizar toda la cinematografía de Hollywood descubrimos una sorprendente variedad de diseños narrativos, pero ningún prototipo. Tan poco característica de Hollywood es *Jungla de cristal* como *¡Dulce hogar... a veces!, Postales desde el filo, El rey león, This is Spinal Tap, El misterio Von Bulow, Las amistades peligrosas, Atrapado en el tiempo, Leaving Las Vegas* o miles de otras excelentes películas de docenas de géneros y subgéneros, que abarcan desde la farsa hasta la tragedia.

El guión nos anima a crear obras que entusiasmen al público de los cinco continentes y que se mantengan vivas durante decenios. Nadie necesita un nuevo libro de recetas para aprender a hacer refritos con las sobras de Hollywood. Lo que hace falta es volver a descubrir las directrices básicas de nuestro arte, los principios conductores que dan rienda suelta al talento. Independientemente

del lugar donde se realice una película –Hollywood, París, Hong Kong– si su calidad es arquetípica, producirá placer en una reacción en cadena, global y perpetua, que la llevará de sala en sala, generación tras generación.

El guión propone arquetipos y no estereotipos.

Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas.

Por ejemplo, hubo un tiempo en que la tradición española establecía que las hijas debían casarse en orden de edad, de mayor a menor. En la cultura española, una película que tratara sobre una familia del siglo XIX con un estricto patriarca, una esposa sometida, una hija mayor incasable y una hija menor hecha al sufrimiento, podría emocionar a quienes recordaran esa costumbre, pero fuera de esa cultura es poco probable que los demás públicos sintieran alguna empatía. El guionista, temiendo el limitado atractivo de su historia, echa mano de los entornos, personajes y acciones familiares que en el pasado han demostrado complacer al público. ¿Con qué resultado? El mundo se muestra aún menos interesado por esos clichés.

Por otro lado, esa tradición represiva podría convertirse en material para un éxito mundial si el artista se arremangara y construyera un arquetipo. Una historia arquetípica crea entornos y personajes tan poco habituales que nuestra mirada se deleita con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura.

En *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel, la madre y la hija pugnan exigiendo dependencia frente a independencia, permanencia frente a cambio, yo frente a los demás; los conflictos que toda familia conoce. Sin embargo, Esquivel observa el hogar y la sociedad, las relaciones y el comportamiento con tanta riqueza de detalles nunca antes mostrados que nos sentimos irresistiblemente atraídos por sus personajes, fascinados por un mundo que nunca hemos conocido ni podido imaginar.

Las historias estereotipadas no cruzan fronteras; las arquetípicas sí. Desde Charlie Chaplin hasta Ingmar Bergman, desde Satyajit Ray hasta Woody Allen, los grandes maestros de la narrativa cinematográfica nos proponen enfrentarnos a esa doble vertiente que todos ansiamos. En primer lugar nos ofrecen el descubrimiento de un mundo desconocido. No importa lo íntimo o épico, contemporáneo o histórico, específico o fantasioso que sea: el mundo de un artista eminente siempre conseguirá sorprendernos como algo exótico o extraño. Como si fuéramos un explorador abriéndose paso en la selva, penetramos atónitos en una sociedad virgen, en una zona sin tópicos donde lo ordinario se convierte en extraordinario.

En segundo lugar, una vez entramos en ese mundo extraño, nos encontramos a nosotros mismos. Escondida en las profundidades de esos personajes y sus conflictos hallamos nuestra propia humanidad. Vamos al cine para acceder a un mundo nuevo y fascinante, para suplantar virtualmente a otro ser humano que al principio nos parece muy extraño pero que en el fondo *es* como nosotros, para vivir en una realidad ficticia que ilumina nuestra realidad cotidiana. No deseamos escapar de la vida sino encontrarla, queremos utilizar nuestra mente de modo estimulante y experimental, flexibilizar nuestras emociones, disfrutar, aprender, aportar profundidad a nuestros días. He escrito *El guión* para fomentar la creación de películas que tengan un poder y una belleza arquetípicos y que generen en el mundo ese doble placer.

El guión propone minuciosidad, no atajos.

Desde la inspiración hasta la versión final puede que escribir un guión requiera tanto tiempo como escribir una novela. Los escritores de guiones y de prosa dan la misma densidad a los mundos, personajes e historias que crean, y a menudo nos equivocamos al pensar que un guión es más rápido y sencillo de escribir

que una novela simplemente porque las páginas de los guiones tengan mucho espacio en blanco. Los grafómanos rellenan páginas tan rápidamente como son capaces de teclear, pero los guionistas de películas cortan una y otra vez, implacables en su deseo de expresar lo máximo con el menor número de palabras posible. Pascal una vez escribió una extensa carta a un amigo, y en la posdata se disculpó por no haber tenido tiempo de redactar una misiva más breve. Como Pascal, los guionistas aprenden que la clave está en economizar, que la brevedad cuesta tiempo, que la excelencia es sinónimo de perseverancia.

El guión propone realidades, no los misterios de escribir.

No existe ninguna conspiración para mantener en secreto las verdades de nuestro arte. En los veintitrés siglos transcurridos desde que Aristóteles escribiera su *Poética*, los «secretos» de las historias han sido tan públicos como la biblioteca de la esquina. No hay nada en el oficio de narrar historias que sea abstruso. De hecho, contar una historia con el objetivo de llevarla a la pantalla parece una tarea engañosamente sencilla a primera vista. Pero cuanto más nos acercamos al centro, trabajando escena a escena para que la historia funcione, la labor se complica paulatinamente, y nos damos cuenta de que en la pantalla no hay ningún lugar donde esconderse.

Si un guionista no consigue conmovernos con la pureza de una escena dramatizada, tampoco podrá ocultarse tras las palabras, como hacen los novelistas con la voz del narrador y los dramaturgos con sus soliloquios. No podrá tapar con una capa de lenguaje explicativo o emocional los agujeros de la lógica de su trama, de una motivación poco clara o de una emoción sin tonalidades, y le resultará imposible siquiera *decirnos* qué pensar o qué sentir.

La cámara es el temido aparato de rayos X que revela todo aquello que es falso. Amplía la vida reiteradamente y después desnuda con violencia cada giro débil o extraño de nuestra historia hasta que, confusos y frustrados, sentimos tentaciones de abandonar. Sin embargo, con determinación y estudio, el rompecabezas encaja; la escritura de guiones es una tarea repleta de preguntas pero no de misterios irresolubles.

El guión propone cómo alcanzar la maestría de nuestro arte y no cómo adivinar el futuro de nuestro mercado.

Nadie puede enseñarnos qué se vende, qué no se vende, qué será un éxito o un fracaso total, porque *nadie lo sabe*. Los descalabros de Hollywood se basan en los mismos cálculos comerciales que los mayores éxitos, si bien algunos dramas oscuros contravienen todo lo establecido por los gurús de la rentabilidad que se venden al mejor postor (*Gente corriente, El turista accidental, Trainspotting*), y sigilosamente conquistan las taquillas nacionales e internacionales. No hay nada garantizado en nuestro arte, por eso tantos se obsesionan con «llegar», con «el éxito» y con las «interferencias creativas».

La respuesta honrada ante esos temores es que cuando escribamos con una calidad insuperable, y no antes, conseguiremos un agente, venderemos nuestro trabajo y lo veremos fielmente reflejado en la pantalla. Si hacemos una torpe imitación del éxito del verano pasado, engrosaremos a las filas de esos mediocres que todos los años inundan Hollywood con miles de historias saturadas de tópicos. En lugar de obsesionarnos por nuestras posibilidades de éxito, debemos dedicar nuestra energía a alcanzar lo sublime. Si entregamos un guión brillante y original a los agentes se pelearán por el derecho a representarnos. Aquel a quien contratemos instigará una guerra de pujas entre los productores ávidos de historias y el ganador nos pagará una vergonzosa cantidad de dinero.

Es más, una vez en fase de producción, nuestro guión *acabado* encontrará un nivel de interferencia sorprendentemente pequeño. Nadie nos puede prometer que no se vayan a producir fatídicas incompatibilidades de caracteres que echen a perder un buen trabajo, pero debemos estar seguros de que los mejores talentos interpretativos y realizadores de Hollywood tienen muy claro que

sus carreras dependen de la calidad de los guiones. Sin embargo, debido al voraz apetito de Hollywood por conseguir guiones, a menudo se cosechan antes de que estén maduros, lo que impone cambios de última hora en el plató. Los autores sólidos no venden sus primeros borradores. Revisan el guión pacientemente hasta que está lo más preparado posible para el realizador y los actores. Una obra inacabada incita a la manipulación, mientras que un trabajo afinado y maduro preserva su integridad.

El guión insta a respetar al público, no a desdeñarlo.

Cuando una persona con talento escribe mal, lo suele hacer por uno de los siguientes motivos: o está obcecada con una idea que debe demostrar, o le embarga una emoción que quiere expresar. Si una persona con talento escribe bien suele ser por el deseo de llegar a su público.

Noche tras noche, a lo largo de años de interpretar y dirigir, me he quedado maravillado por el público, por su capacidad de respuesta. Las máscaras caen como por arte de magia, los rostros se tornan vulnerables y receptivos. Los espectadores no ocultan sus sentimientos con coraza alguna, sino que se abren al narrador de maneras que ni siquiera sus amantes conocen, dejándose llevar por la risa, las lágrimas, el terror, la ira, la compasión, la pasión, el amor, el odio; a menudo el ritual los deja exhaustos.

El público no es sólo increíblemente sensible. Cuando se instala en un cine a oscuras, el cociente intelectual colectivo se dispara veinticinco puntos. Cuando vamos a ver una película, a menudo sentimos que nuestra inteligencia es superior a lo que estamos viendo, que sabemos qué van a hacer los personajes antes de que lo hagan, que adivinamos el final antes de que lo hagan ellos. El público no sólo es inteligente, sino que su inteligencia supera la de la mayoría de las películas, un fenómeno que no cambia cuando uno pasa al otro lado de la pantalla. Lo único que puede hacer un guionista para adelantarse a las agudas percepciones de un público atento es utilizar todas las dotes artísticas que haya adquirido.

Ninguna película podrá funcionar si no nos adelantamos a las reacciones y expectativas del público. Debemos dar forma a nuestras historias de tal manera que expresen nuestra visión y satisfagan los deseos de los espectadores. El público es un factor tan determinante para el diseño de la historia como cualquier otro elemento. Sin él, el acto creativo es inútil.

El guión propone originalidad, no clones.

La originalidad es la confluencia del contenido y de la forma, de una singular elección del tema además de una forma narrativa única. El contenido (el entorno, los personajes, las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan. El guionista esculpe su historia con el contenido en una mano y el dominio de la forma en la otra. Cuando modelamos la sustancia de una historia una y otra vez, la narración va tomando forma por sí misma. Al jugar con la forma de la historia, su espíritu intelectual y emocional también evoluciona.

Una historia no es sólo lo que se cuenta, sino también la forma de contarlo. Si su contenido es un cliché, la forma de narrar también lo será. Pero si la visión del guionista es profunda y original, el diseño de la historia será único. Por el contrario, si la manera de contarla es convencional y predecible, precisará de caracteres estereotipados para representar comportamientos ya desgastados. Pero si el diseño de la historia es innovador, los entornos, los personajes y las ideas deberán ser igualmente nuevos para encajar con él. Damos forma a la narración para que se adapte a la sustancia y después modelamos la sustancia para apuntalar el diseño.

Sin embargo, no debemos nunca confundir excentricidad con originalidad. La diferencia por la mera diferencia es algo tan vacuo como el cumplir los imperativos comerciales a ojos cerrados. Después de trabajar durante meses o incluso años recopilando datos, recuerdos e invenciones para crear el tesoro que constituye el material de una historia, no hay ningún escritor serio que se aventure a enjaular su visión dentro de una fórmula o a trivializarla en

fragmentaciones vanguardistas. La fórmula de lo «bien hecho» puede ahogar la voz de una historia, pero las extravagancias del «cine de autor» le provocarán problemas de dicción. Al igual que los niños rompen cosas para divertirse o agarran pataletas únicamente para llamar la atención, hay demasiados realizadores que recurren a tretas infantiles en la pantalla para gritar: «¡Miren qué sé hacer!». El artista maduro nunca atrae la atención sobre sí mismo y el artista sabio nunca hace nada por el mero hecho de ir contra lo establecido.

Las obras de los maestros del cine como Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut e Ingmar Bergman son tan peculiares que una sinopsis de tres páginas delata al artista con tanta certeza como su ADN. Los grandes guionistas se distinguen por un estilo narrativo personal que va ligado a su visión. De hecho, y en un sentido muy profundo, su estilo es su visión. El autor elige una serie de elementos formales –número de protagonistas, ritmo de progresión, niveles de conflicto, uso del tiempo...– que, combinados con los contenidos básicos que selecciona –entorno, personaje, idea–, se funden hasta crear un único guión.

No obstante, si nos olvidáramos del contenido de sus películas por un momento y estudiáramos el mero esquema de esos acontecimientos, comprobaríamos que, como una canción sin letra, como una silueta sin matriz, el diseño de sus historias está poderosamente cargado de significado. La selección y la organización de acontecimientos que hace el narrador son su metáfora maestra, y reflejan la interconexión de todos los niveles de realidad: personal, política, ambiental y espiritual. La estructura de una historia, libre de caracterizaciones y ambientaciones superficiales, revelará la cosmología personal del autor, su percepción de las pautas y motivaciones más profundas que marcan el cómo y el porqué de las cosas de este mundo: su esquema del orden oculto de la vida.

Da igual a quién admiremos –Woody Allen, David Mamet, Quentin Tarantino, Ruth Prawer Jhabvala, Oliver Stone, William Goldman, Zhang Yimou, Nora Ephron, Spike Lee, Stanley Kubrick–; los admiramos porque son únicos. Cada uno ha destacado sobre la multitud por haber seleccionado un contenido distinto al de los demás, por haber diseñado una forma sin parangón y por haber combinado ambos aspectos con un estilo inequívocamente suyo. Aspiro a que mis lectores hagan lo mismo.

Las esperanzas que tengo puestas en mis lectores trascienden los límites de sus propias capacidades y destrezas. Tengo una sed insaciable de grandes películas. A lo largo de los últimos veinte años he visto filmes buenos y algunos muy buenos, pero muy pocas veces me he encontrado con una película de un poder y de una belleza asombrosos. Tal vez sea yo; quizá me haya endurecido, pero me parece que no, todavía no, aún creo que el arte transforma la vida. Pero sé que, si no tocamos todos los instrumentos de la orquesta de una historia, no importará qué música imaginemos, porque estaremos condenados a tararear la misma vieja melodía. He escrito *El guión* con el propósito de dotar al lector de la maestría de este oficio, para liberarlo y que pueda expresar una visión original de la vida, para elevar su talento más allá de las convenciones, de modo que pueda escribir películas con una sustancia, una estructura y un estilo diferenciadores.

5 Estructura y personajes

¿Qué es más importante, la trama o los personajes? Este debate es tan antiguo como el arte mismo. Aristóteles sopesó ambos y llegó a la conclusión de que la historia viene primero y los personajes después. Su opinión se mantuvo hasta que, con la evolución de la novela, el péndulo de la opinión se desplazó en dirección contraria. Ya en el siglo XIX había muchos autores que defendían que la estructura es un mero instrumento diseñado para exhibir la personalidad, que lo que el lector busca son personajes fascinantes y complejos. Hoy el debate continúa sin que se haya alcanzado ningún veredicto. El motivo de no llegar a una sentencia es sencillo: el planteamiento es engañoso.

No podemos valorar que es más importante, si la estructura a los personajes, porque la estructura *es* sus personajes y los personajes *son* la estructura. Son lo mismo, y por lo tanto una no puede ser más importante que los otros. Sin embargo el debate continúa porque existe una confusión muy extendida sobre dos aspectos cruciales: la diferencia que hay entre *personaje y caracterización.*

PERSONAJE FRENTE A CARACTERIZACIÓN

La *caracterización* es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso escrutinio –la edad y el coeficiente intelectual, el sexo y la sexualidad, el estilo de habla y la gesticulación, la elección de automóvil, de casa y de ropa, la educación y la profesión, la personalidad y el carácter, los valores y las actitudes–, todos los aspectos humanos que se pudieran conocer tomando notas sobre alguien todos los días. Todos esos rasgos conforman a la persona haciéndola única, ya que cada uno de nosotros somos una combinación

exclusiva de dones genéticos y de experiencias acumuladas. Esa mezcla singular de rasgos es la *caracterización*... pero no el *personaje*.

El VERDADERO CARÁCTER se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión: cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje.

Bajo la superficie de la caracterización, e independientemente de las apariencias, ¿quién es esa persona? En el corazón de su humanidad ¿con qué nos encontramos? ¿Se trata de un personaje cariñoso o cruel?, ¿generoso o egoísta?, ¿fuerte o débil?, ¿sincero o mentiroso?, ¿valiente o cobarde? La *única* manera de conocer la verdad es ser testigo de cómo toma decisiones esa persona en una situación de presión, si elige una opción u otra, al intentar satisfacer sus deseos. Según elija, así será.

La presión es esencial. Las decisiones tomadas en situaciones en las que no se arriesga nada significan poco. Si un personaje elige contar la verdad cuando contar una mentira no le aportaría nada, su elección será trivial y ese momento no expresará nada. Pero si ese mismo personaje insiste en decir la verdad cuando una mentira le salvaría la vida, percibimos que la honradez anida en su naturaleza.

Consideraremos la siguiente escena: dos automóviles avanzan por una autopista. Uno es una vieja furgoneta oxidada llena de cubos, fregonas y escobas. Al volante hay una extranjera sin papeles, una mujer tímida y callada que trabaja en el servicio doméstico por cuatro duros en dinero negro que utiliza como único recurso para mantener a su familia, a su lado rueda un flamante Porsche nuevo conducido por un neurocirujano brillante y adinerado. Son dos personas que tienen dos entornos completamente diferentes, con creencias, personajes y dialectos distintos; sus *caracterizaciones* son del todo opuestas.

De pronto, ante ellos, un autobús escolar lleno de niños pierde el control y choca contra un puente, estallando en llamas y atrapando a las criaturas en su interior. En esa situación de enorme presión descubriremos quiénes son realmente esas dos personas. ¿Quién elige detenerse? ¿Quién elige seguir conduciendo? Cada uno tiene motivos para seguir su marcha. La mujer del servicio doméstico está preocupada porque, si la detienen, la policía podría interrogarla, descubrir que está ilegalmente en el país, devolverla al otro lado de la frontera, y su familia se moriría de hambre. El cirujano teme que, si sufre un accidente y se quema las manos, las mismas manos con las que realiza milagrosas operaciones de microcirugía, se puedan perder miles de vidas de futuros pacientes. Pero digamos que los dos pisan el freno y se detienen.

Esta opción nos da una pista sobre los personajes, pero ¿cuál de ellos se ha detenido para ayudar y cuál está demasiado histérico para seguir conduciendo? Supongamos que ambos han decidido ayudar. Eso nos da más información. Pero ¿quién elige ayudar llamando a una ambulancia y esperando a que llegue? ¿Quién elige ayudar entrando en el autobús en llamas? Digamos que los dos corren al autobús, una elección que nos desvela todavía una mayor profundidad en los personajes. El médico y la mujer del servicio doméstico comienzan a romper ventanas, se arrastran dentro del ardiente autobús, agarran a niños que gritan y los llevan a un lugar seguro. Pero todavía no han consumido su capacidad de elegir. Pronto las llamas se convierten en un infierno incandescente, les salen ampollas en la cara. No pueden aspirar otra bocanada de aire sin quemarse los pulmones. En mitad de ese horror cada uno se da cuenta de que sólo dispone de un segundo para rescatar a uno de los muchos niños que todavía se encuentran atrapados en el autobús. ¿Cómo reacciona el médico? En un acto reflejo ¿tiende a ayudar a un niño blanco o al niño más oscuro que tiene más cerca? ¿Qué dirección toma la mujer, guiada por su instinto? ¿Salva al pequeño? ¿O a la niña que se agazapa a sus pies? ¿Cómo opta en su «elección de Sophie»?

Tal vez descubramos que en las profundidades de estos personajes tan completamente diferentes existe la misma humanidad, es decir, que ambos están dispuestos a dar la vida en un momento por unos extraños. O quizá nos demos cuenta de que quien considerábamos valiente es un cobarde. O quien nos parecía un cobar-

de actúa de forma heroica. O, en último extremo, podría sorprendernos hallar que el heroísmo altruista no es el límite del verdadero carácter de ninguno de los dos. Porque el poder invisible de su cultura podría obligar a cada uno a elegir de manera espontánea, mostrando así los prejuicios inconscientes de género y etnia... incluso mientras realizan actos de valentía casi beatífica. Se escriba como se escriba la escena, las elecciones que se hagan bajo presión destruirán la máscara de la caracterización desvelando sus naturalezas internas y sus verdaderos caracteres.

LA REVELACIÓN DE LA VERDADERA PERSONALIDAD

Revelar una verdadera personalidad que sea diferente o contradiga una caracterización es un paso fundamental en toda buena narración. La vida nos enseña el siguiente gran principio: lo que *parece* no es lo que *es*. Las personas no son lo que parecen. Hay una naturaleza oculta que espera escondida detrás de una fachada de rasgos. No importa lo que digan, no importa cómo se comporten, la única manera que tenemos de conocer a los personajes a fondo es a través de sus decisiones cuando están sometidos a presión. Si se nos presentara un personaje cuya conducta sea la de un «amante esposo» que al final del relato sigue siendo lo que parecía ser, un amante esposo sin secretos, sin sueños por alcanzar, sin pasiones ocultas, nos sentiremos muy decepcionados. Cuando la caracterización y la verdadera personalidad son iguales, cuando la vida interior y la imagen externa son como un bloque de cemento, de una única sustancia, el personaje se convierte en una lista monótona y predecible de comportamientos. No es que un personaje así no resulte creíble. Hay personas superficiales, de una sola dimensión... pero son aburridas.

Por ejemplo, ¿qué fue mal con Rambo? En *Acorralado* era un personaje atractivo, un residuo de Vietnam, un solitario que vagaba por las montañas en busca de la soledad (caracterización). Entonces un sheriff, por el único motivo de que tenía un nivel endiabladamente alto de testosterona, le provocó y salió Rambo, un asesino imparable y cruel (personalidad verdadera). Pero una vez se encarnó en Rambo, no quería volver a su antigua personalidad. En las secuelas, ciñó bandoleras cargadas de balas a sus músculos henchidos y brillantes de aceite, ciñó sus rizos con un pañuelo rojo, hasta que la caracterización del superhéroe y su verdadera personalidad quedaron fundidas en una imagen con menos dimensión que unos dibujos animados de sábado por la mañana.

Comparemos ese patrón plano con James Bond. Rambo parece haber encontrado su límite, pero ha habido casi veinte películas de Bond. Bond perdura porque el mundo disfruta con la repetida revelación de una profunda personalidad que contradice su caracterización. Bond se lo pasa bien jugando al dandy: vestido de smoking asiste a elegantes fiestas, donde sujeta una copa con la punta de sus dedos mientras charla con bellas mujeres. Pero entonces crece la presión de la historia y las decisiones de Bond revelan que, bajo su exterior de dandy, hay un Rambo que piensa. Esa presentación de un superhéroe que contradice la caracterización de donjuán se ha convertido en un placer aparentemente interminable.

Llevemos el principio aún más allá: la revelación de una personalidad más profunda que esté en contraste o se oponga a su caracterización resulta fundamental en los personajes principales. Los papeles secundarios tal vez, o tal vez no, requieran dimensiones ocultas, pero los principales deben estar escritos con profundidad, no pueden ser en su interior lo que parecen ser superficialmente.

EL GIRO DEL PERSONAJE

Llevemos ese principio aún más lejos: una buena escritura no sólo revela la verdadera personalidad, sino que gira o altera esa misma naturaleza interna, para bien o para mal, a lo largo de la narración.

En *Veredicto final*, el protagonista, Frank Galvin, aparece por primera vez como un abogado de Boston vestido con un traje de tres

piezas, dando una imagen tipo Paul Newman... injustamente guapo. El guión de David Mamet va quitando capas a esa caracterización hasta revelar a un borracho corrupto, arruinado, autodestruido e incurable que lleva años sin ganar un caso. El divorcio y la desgracia han acabado con su espíritu. Le vemos estudiando esquelas en busca de personas que hayan fallecido en accidentes de automóvil o laborales, asistiendo a sus funerales para entregar su tarjeta de visita a los afligidos parientes de la víctima con la esperanza de hacerse con algún litigio contra las compañías de seguros. Esa secuencia culmina con una explosión de ira de desprecio alcohólico cuando destroza su oficina arrancando sus diplomas de las paredes y haciéndolos añicos antes de desplomarse en el suelo. Pero entonces llega el caso.

Se le ofrece el caso de un error médico por el que una mujer está en coma. Con un rápido acuerdo conseguiría setenta mil dólares pero, al observar a su cliente en ese estado tan desvalido, siente que lo que ofrece este caso no es una cuantía fácil e importante, sino su última oportunidad de salvarse. Elige luchar contra la iglesia católica y el poder político. Lucha no sólo por su cliente, sino por su propia alma. La victoria le traerá la resurrección. La batalla legal lo cambia, convirtiéndolo en un abogado sobrio, ético y excelente, el tipo de hombre que fue antes de perder las ganas de vivir.

Ése es el tipo de juego entre personaje y estructura que nos encontramos a lo largo de la historia de los relatos de ficción. Al principio de la narración presenta la caracterización del protagonista: de vuelta a casa de la universidad para asistir al funeral de su padre, Hamlet está melancólico y confuso, deseando estar muerto: «¡Ojalá que esta carne tan firme, tan sólida se fundiera...!».

En un segundo lugar pronto nos vemos arrastrados hasta el corazón del personaje. Percibimos su verdadera naturaleza observándole llevar a cabo acción tras acción: el fantasma del padre de Hamlet dice haber sido asesinado por el tío del joven, Claudio, que ahora es el rey. Las opciones que elige Hamlet nos presentan un carácter muy inteligente y cauto que lucha por refrenar su inmadurez, irreflexiva y apasionada. Decide buscar venganza pero

no hasta poder demostrar la culpabilidad del rey: «Afilaré tan sólo mis palabras, ya le llegará el turno a mi daga».

En tercer lugar, esa profunda naturaleza lucha contra la imagen externa del personaje, es su contraste, si no su contradicción. Tenemos la sensación de que no es lo que parece. No es sin más melancólico, sensible y precavido. Hay otras cualidades ocultas debajo de esa personalidad. Hamlet: «Yo sólo estoy loco con el nornoroeste; si el viento es del sur, distingo un pico de una picaza».

En cuarto lugar, tras presentar la naturaleza interna del personaje, la historia ejerce cada vez una mayor presión sobre él: para que tenga que tomar decisiones cada vez más difíciles, Hamlet busca al asesino de su padre y lo encuentra arrodillado, rezando. Podría matar al rey fácilmente, pero Hamlet se da cuenta de que si Claudio muere en oración, tal vez su alma llegue al cielo. Por eso se obliga a sí mismo a esperar y matar a Claudio cuando su alma «sea más negra y más maldita que el infierno adonde va».

En quinto lugar, al llegar al clímax de la historia, sus opciones han cambiado profundamente la humanidad del personaje. Terminan las guerras de Hamlet, conocidas y desconocidas. Alcanza la paz de la madurez en cuanto su vívida inteligencia se convierte en sabiduría: «El resto es silencio».

FUNCIONES DE LA ESTRUCTURA Y DEL PERSONAJE

La función de la ESTRUCTURA consiste en aportar presiones progresivamente crecientes que obligan a los personajes a enfrentarse a dilemas cada vez más difíciles, y a causa de estas presiones tienen que tomar decisiones y llevar a cabo acciones que son cada vez más complicadas, de tal forma que se vaya revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente.

La función de los PERSONAJES consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulten necesarias para actuar de forma convincente según

las decisiones tomadas. Expresado de manera sencilla, todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de esas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace.

La estructura y los personajes están entrelazados. La estructura de los acontecimientos de una historia se traza con las decisiones tomadas por los personajes en situación de presión y las acciones que deciden llevar a cabo, mientras que los personajes son unas criaturas que surgen y se ven alteradas por cómo decidan actuar en una situación de tensión. Si cambiamos uno de esos factores, cambiamos el otro. Si cambiamos el diseño de los acontecimientos, también habremos cambiado a los personajes. Si cambiamos la personalidad profunda de nuestros personajes, deberemos inventar una nueva estructura que exprese la naturaleza cambiada de los mismos.

Supongamos que una historia contiene un acontecimiento clave en el que el protagonista, en una situación de grave peligro, decide contar la verdad. Pero el guionista tiene la sensación de que el primer borrador no funciona. Mientras estudia la versión que ha escrito para esa escena, decide que su personaje va a mentir y cambia el diseño narrativo alterando esa acción. La caracterización del personaje se mantiene intacta de una versión a la siguiente, viste igual, trabaja en el mismo pueblo, se ríe con los mismos chistes. Pero en la primera versión es un hombre sincero. En la segunda es un mentiroso. Al invertir un acontecimiento, el guionista crea un personaje totalmente nuevo.

Por el contrario, supongamos que el proceso sigue esta ruta: el guionista de pronto ve la naturaleza de su protagonista, lo que le inspira para hacer un bosquejo de un perfil psicológico radicalmente nuevo, transformando a un hombre honrado en un mentiroso. Para poder expresar toda esa naturaleza cambiada, el escritor tendrá que hacer mucho más que volver a redactar los rasgos del personaje. Un sentido del humor oscuro podría añadir textura, pero nunca sería suficiente. Si la historia se mantiene igual, el personaje se mantendrá igual. Si el guionista cambia el personaje, también deberá cambiar la historia. Todo personaje alterado debe tomar decisiones nuevas, realizar acciones diferentes y vivir otra historia –su historia–, no importa que nuestros instintos funcionen a través del personaje o de la estructura, porque al final llegarán al mismo sitio.

Por este motivo, la expresión «historia guiada por los personajes» es redundante. Toda historia está «guiada por los personajes». El diseño de los acontecimientos y el diseño de los personajes se reflejan mutuamente. Ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad si no es a través del diseño narrativo.

La clave es la *conveniencia*.

La relativa complejidad del personaje ha de adaptarse al género. La *acción/aventura* y la *farsa* exigen personajes sencillos, porque una mayor complejidad nos distraería de las hazañas o escollos indispensables en esos géneros. Los relatos sobre conflictos internos, las tramas *educativas* o *de redención*, requieren personajes complejos, ya que la simplicidad nos robaría la perspectiva interna de la naturaleza humana, lo que constituye uno de los requisitos de esos géneros. Eso es de sentido común. Entonces, ¿qué significa realmente «guiada por los personajes»? Para demasiados guionistas significa «guiada por las caracterizaciones», retratos tan finos como el papel de fumar, en los que las máscaras que cubren a los personajes podrían estar bien delineadas, pero en los que la personalidad más profunda queda apenas desvelada o expresada.

EL CLÍMAX Y LOS PERSONAJES

Esa estrecha relación entre la estructura y los personajes parece perfectamente simétrica hasta que nos enfrentamos al problema del final del relato. Hay un reverenciado axioma en Hollywood que nos avisa: «Toda película trata de lo que se ven en sus últimos veinte minutos». En otras palabras, para que un filme tenga una opor-

tunidad en la vida, su último acto y su clímax deben constituir la experiencia más satisfactoria de todas. No importa qué hayan conseguido sus primeros noventa minutos: si el momento final fracasa, la película morirá durante la primera semana de su estreno.

Comparemos dos películas: durante los primeros ochenta minutos de *Cita a ciegas*, Kim Basinger y Bruce Willis maniobran en esta farsa, y estalla una carcajada tras otra. Pero con el clímax del segundo acto cesa toda risa, el tercer acto es monótono, y lo que debería haberse convertido en un éxito pasó sin pena ni gloria. *El beso de la mujer araña*, por otro lado, comienza con unos aburridos treinta o cuarenta minutos aunque, de forma gradual, la película nos envuelve más profundamente, aumenta de ritmo hasta que el clímax de la historia nos emociona como pocos dramas lo consiguen. El público, aburrido a las ocho, a las diez flotaba. El «boca a boca» dio alas al filme; la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas concedió un Óscar a William Hurt.

Una historia es una metáfora de la vida y la vida la vivimos en el tiempo. Por consiguiente, el cine es un arte temporal y no plástico. Su familia no está formada por los medios espaciales de la pintura, la escultura, la arquitectura o la fotografía, sino por las formas temporales de la música, la danza, la poesía y la canción. Y el primer mandamiento de todas las artes temporales es: guardarás lo mejor para el final. El movimiento final de un ballet, la coda de una sinfonía, el pareado de un soneto, el último acto y su clímax narrativo, esos momentos culminantes deben representar las experiencias más gratificantes, importantes y significativas de todas.

Un guión terminado obviamente representa el cien por cien de la labor creativa de su autor. La gran mayoría de ese trabajo, el setenta y cinco por ciento o más de nuestro esfuerzo, se dedica a diseñar la estrecha relación que existe entre la profunda personalidad de nuestros personajes y la invención y organización de los acontecimientos. El diálogo y la descripción consumirán el resto. Y del esfuerzo abrumador que hay que llevar a cabo para diseñar un relato, el setenta y cinco por ciento se centrará en crear el clímax del último acto. El acontecimiento final de una historia será la tarea final del guionista.

Gene Fowler dijo una vez que escribir es fácil, una simple cuestión de quedarse mirando con fijeza una hoja de papel en blanco hasta que la frente empiece a sudar sangre. Y si hay algo que va a hacer que nos sangre la frente es crear el clímax del último acto –el culmen y la concentración de todo el significado, de toda la emoción, el cenit para el que hemos preparado todo lo demás, el centro decisivo de la atención de nuestro público–. Si esta escena falla, fallará toda la historia. No tendremos una historia hasta haber creado ese clímax. Si no conseguimos dar un salto poético que nos permita alcanzar un brillante clímax de culminación, todas las escenas anteriores, todos los personajes, todo el diálogo, toda la descripción no serán más que un elaborado ejercicio de mecanografía.

Supongamos que nos despertamos un día con la inspiración de redactar este clímax de la historia: «El héroe y el villano se persiguen a pie durante tres días y tres noches cruzando el desierto de Mojave. Al borde de la deshidratación, del agotamiento y del delirio, a doscientos kilómetros de la fuente de agua más cercana, luchan y uno mata al otro. Es emocionante… hasta que nos volvemos hacia nuestro protagonista y recordamos que es un contable jubilado de setenta y cinco años, cojo, con muletas y alérgico al polvo. Convertiría nuestro trágico clímax en una broma, y lo que es peor, nuestro agente nos diría que Walter Matthau quiere el papel en cuanto consigamos solucionar el final. ¿Qué hacemos?

Encontrar la página donde se presenta al personaje, localizar la frase que lo describe diciendo «David (75)», borrar 7 e insertar 3. Es decir, retocar su caracterización. La verdadera personalidad del protagonista permanece inalterada porque, independientemente de que David tenga treinta y cinco o setenta y cinco años, sigue poseyendo la fuerza de voluntad y la tenacidad de llegar hasta el límite en el desierto de Mojave. Pero debemos hacer que resulte creíble.

En 1924 Erich von Stroheim realizó *Avaricia*. Su clímax se extiende a lo largo de tres días y tres noches, héroe y villano, en el desierto de Mojave. Von Stroheim rodó esa secuencia en Mojave en pleno verano, con temperaturas que alcanzaban los cuarenta y cinco grados. Casi acaba con su reparto y su equipo, aunque consiguió lo que quería: un paisaje de blanco sobre blanco de vastos

residuos de sal que se extienden en el horizonte. Bajo el implacable sol, el héroe y el villano, con la piel resquebrajada como el suelo del desierto, luchan. En la lucha, el villano se hace con una roca y la estrella contra la cabeza del héroe. Pero, a punto de morir, el bueno, en su último momento consciente, consigue atar su muñeca a la del malo con sus esposas. En la imagen final el villano cae sobre el polvo junto al cadáver de aquel al que acaba de asesinar.

El brillante final de *Avaricia* se crea partiendo de unas decisiones últimas que delinean con profundidad a sus personajes. Cualquier aspecto de la caracterización que socave la credibilidad de una acción como ésa debe sacrificarse. La trama, como ya observó Aristóteles, es más importante que la caracterización, pero la estructura narrativa y las verdaderas personalidades constituyen un fenómeno único visto desde dos prismas. Las decisiones que toman los personajes desde detrás de sus máscaras externas dan simultáneamente forma a sus naturalezas internas y hacen avanzar la historia. Desde Edipo Rey hasta Falstaff, desde Ana Karenina hasta Lord Jim, desde Zorba el Griego hasta Thelma y Louise; he ahí la dinámica entre personaje y estructura de una narrativa consumada.

6 Estructura y significado

EMOCIÓN ESTÉTICA

Aristóteles enfocó la cuestión de la historia y del significado de la siguiente manera: ¿por qué, se preguntó, cuando vemos un cadáver en la calle tenemos una reacción y cuando leemos sobre la muerte en Homero o la vemos en el teatro, la reacción es distinta? Porque en la vida las ideas y las emociones no vienen juntas. La mente y las pasiones se desarrollan en esferas diferentes de nuestra humanidad y rara vez están coordinadas, lo habitual es que se contradigan.

En la vida, si vemos un cadáver en la calle, nos envolverá una descarga de adrenalina: «¡Dios mío, está muerto!». Tal vez nos vayamos deprisa, aterrorizados. Más adelante, con la frialdad creada por el tiempo, quizá reflexionemos acerca del significado del fallecimiento de ese extraño, sobre nuestra propia mortalidad, sobre la vida a la sombra de la muerte. Esa contemplación podría cambiarnos por dentro de tal forma que la siguiente vez que nos tuviéramos que enfrentar a la muerte, tengamos una reacción nueva y posiblemente una mayor compasión. O invirtiendo la pauta, quizá durante la juventud pensemos profundamente, aunque no con sabiduría, acerca del amor, abrazando una visión idealista que nos lleve hasta un romance conmovedor pero muy doloroso. Esa experiencia tal vez nos endurezca el corazón y nos convierta en un cínico que en años posteriores considerará con amargura que los jóvenes siguen pensando que todo el monte es orégano.

Nuestra vida intelectual nos prepara para experiencias emocionales que nos llevan a tener nuevas percepciones que a su vez alteran la química de nuevos encuentros. Los dos niveles se influyen mutuamente, pero primero se produce uno y después el otro. En realidad, en la vida, los momentos que brillan por la fusión de

una idea y una emoción son tan pocos que, cuando ocurren, creemos estar teniendo una experiencia religiosa. Pero mientras la vida separa el significado y la emoción, el arte los une. La narrativa es un instrumento con el que creamos ese tipo de epifanías a voluntad a través de un fenómeno conocido como *emoción estética.*

La fuente de todo arte es la necesidad primigenia y prelingüística de la psique humana de resolver la tensión y la discordancia a través de la belleza y la armonía, de utilizar la creatividad para revivir una vida asesinada por la rutina, de encontrar un eslabón con la realidad por medio de nuestras sensaciones instintivas y sensoriales de la verdad. Como la música y la danza, la pintura y la escultura, la poesía y la canción, todo guión es ante todo y siempre la experiencia de una emoción estética, el encuentro simultáneo del pensamiento y el sentimiento.

Cuando una idea comporta un cambio emocional gana poder, profundidad, y se vuelve memorable. Tal vez se nos olvide el día en que vimos un cadáver en la calle, pero la muerte de Hamlet nos perseguirá para siempre. La vida en sí misma, sin arte que le dé forma, nos deja inmersos en la confusión y el caos, pero una emoción estética armonizará aquello que sabemos con lo que sentimos para darnos una mayor conciencia y una mayor seguridad de cuál es nuestro lugar dentro de la realidad. En resumen, una historia bien contada nos ofrece aquello que no podemos obtener de la vida: una experiencia emocional con significado. En la vida, las experiencias adquieren significado *cuando reflexionamos, con el paso del tiempo.* En el arte, tienen significado *ahora, en el mismo instante en que se producen.*

En este sentido toda historia es en el fondo no intelectual. No se expresan ideas con los argumentos áridos e intelectuales del ensayo. Pero esto no significa que las historias deban ser antiintelectuales. Rezamos para que el guionista tenga ideas importantes y profundas. En realidad, el intercambio que se produce entre el artista y su público expresa ideas directamente a través de los sentidos y de las percepciones, de la intuición y de la emoción. No hace falta un mediador, ningún crítico que racionalice la transacción, que sustituya lo inefable y lo sensible con explicaciones y abstracciones. La sagacidad académica afila el gusto y el juicio, pero nunca debemos confundir crítica y arte. El análisis intelectual, independientemente de lo sesudo que sea, no nutrirá el alma.

Una historia bien narrada ni expresa los razonamientos precisos de una tesis ni da rienda suelta a emociones airadas en estado embrionario, pero sí que triunfa a la hora de desposar lo racional con lo irracional. Porque cualquier obra que sea esencialmente emocional o esencialmente intelectual no contará con la validez de apelar a nuestras facultades más sutiles para sentir simpatía, empatía, premoniciones, discernimiento... a nuestra sensibilidad innata hacia la verdad.

LA PREMISA

Hay dos ideas que limitan el proceso creativo: la *premisa,* la idea que inspira al deseo que siente el escritor de crear una historia, y la *idea controladora,* el significado último de la historia, expresado a través de la acción y de la emoción estética del clímax del último acto. Sin embargo, una premisa, al contrario que cualquier idea controladora, rara vez será una afirmación cerrada. Es más probable que se trate de una pregunta abierta: ¿qué ocurriría si...? ¿Qué ocurriría si un tiburón nadara hasta un complejo turístico y devorara a un turista? *Tiburón.* ¿Qué ocurriría si una mujer abandonara a su marido y a su hijo? *Kramer contra Kramer.* Stanislavski lo llamó el «si mágico», la hipótesis ensoñadora que flota en la mente abriendo la puerta a la imaginación, donde todo y cualquier cosa parece posible.

Pero «¿qué ocurriría si...?» sólo es un tipo de premisa. Los escritores encuentran inspiración miren donde miren, en una confesión a medias de los deseos ocultos de un amigo, en una burla ante un mendigo sin piernas, en una pesadilla o en un duermevela, en un hecho leído en un periódico, en la fantasía de un niño. Incluso el propio oficio puede resultar inspirador. Los ejercicios puramente técnicos, como la unión de una suave transición de una escena a la siguiente o la revisión de un diálogo para evitar repeticiones, podrían producir un momento de inspiración. Cual-

quier cosa puede actuar como premisa de una narración, incluso, por ejemplo, una mirada por la ventana.

En 1965, Ingmar Bergman contrajo laberintitis, una infección vírica del oído interno que mantiene a sus víctimas en un incesante vértigo oscilante, incluso durante el sueño. Durante semanas Bergman estuvo confinado en la cama, con la cabeza reclinada en una sujeción, intentando controlar su vértigo mirando fijamente a un punto que su médico había pintado en el techo de la habitación, aunque con cada desviación de los ojos el cuarto le daba vueltas como un tiovivo. Concentrándose en aquel punto empezó a imaginar dos rostros mezclados. Días más tarde, cuando se fue recuperando, miró a través de la ventana y vio a una enfermera con una paciente. Ambas estaban sentadas y se comparaban las manos. Aquellas imágenes, la relación entre enfermera y paciente y la fusión de los rostros fueron la génesis de la obra maestra de Bergman, *Persona*.

Las ráfagas de inspiración o de intuición que parecen producirse al azar y de manera espontánea de hecho son actos de clarividencia. Porque aquello que puede inspirar a un guionista tal vez no llame la atención de otro. La premisa despierta lo que permanece oculto en el interior, las visiones o convicciones latentes en el escritor. La suma total de sus experiencias le ha preparado para este momento y reacciona como sólo él lo haría. Y ahora empieza el trabajo. A lo largo del camino el guionista interpreta, elige y juzga. Si para algunas personas la declaración final que un escritor hace acerca de la vida parece dogmática y subjetiva, que lo sea. Los escritores sosos y pacificadores son un aburrimiento. Queremos almas sin restricciones que tengan la valentía de tomar un punto de vista, artistas cuyas ventanas al mundo resulten sorprendentes y excitantes.

Finalmente es importante darse cuenta de que sea lo que sea que inspira a escribir, no se debe quedar en un mero escrito. Una premisa no es algo precioso. Siempre que contribuya al crecimiento de la historia se debe mantener, pero si la narración se desvía, más vale abandonarla, la inspiración original sólo debe servir para seguir la evolución de la historia. El problema no consiste en comenzar a escribir, sino en seguir escribiendo y renovando nuestra inspiración. Pocas veces sabemos adónde nos dirigimos: escribir es descubrir.

LA ESTRUCTURA COMO RETÓRICA

No nos equivoquemos: aunque la inspiración de una historia sea un sueño y su efecto final una emoción estética, la obra debe pasar de una premisa abierta a un clímax satisfactorio pero sólo cuando el guionista esté poseído por un pensamiento serio. Porque los artistas no deben tener sólo ideas que expresar, sino ideas que *demostrar*. Expresar una idea, en el sentido de presentarla, nunca es suficiente. El público no debe únicamente entender; debe creer. Queremos que el mundo deje nuestra historia convencido de que la nuestra es una metáfora verdadera de la vida. Y los medios con los que vamos a conseguir llevar al público hasta nuestra perspectiva residirán en el diseño que demos a nuestra narración. Al crear nuestra historia creamos pruebas; la idea y la estructura se entremezclan en una relación retórica.

NARRAR es la demostración creativa de la verdad. Una historia es la prueba viva de una idea, la conversión de una idea en acción. La estructura de los acontecimientos de una historia será el medio que utilicemos primero para expresar y luego para demostrar nuestra idea... sin explicaciones.

Los grandes narradores nunca explican nada. Hacen la tarea creativa dura y dolorosa, dramatizan. Pocas veces están interesados los espectadores (y sin duda nunca convencidos) cuando se ven obligados a escuchar discusiones sobre ideas. El diálogo, la charla natural de los personajes en su lucha por satisfacer sus deseos, no es una plataforma sobre la que expresar la filosofía del realizador. Las explicaciones de las ideas del autor, ya sean en forma de diálogo o de narración, reducen gravemente la calidad de una película. Una gran historia autentificará sus ideas sólo en la

dinámica de sus acontecimientos; si no se consigue expresar una visión de la vida a través de las consecuencias puras y honestas de las elecciones realizadas por los seres humanos y por las acciones que llevan a cabo, será un fracaso creativo que ninguna cantidad de lenguaje inteligente podrá resolver.

Pensemos, a modo de ejemplo, en ese género tan prolífico, el *policíaco*. ¿Qué idea expresan prácticamente todas las ficciones detectivescas? «El crimen no compensa.» ¿Cómo llegamos a entenderlo así? Con un poco de suerte sin que un personaje le susurre a otro «¿Ves? ¿Qué te había dicho? El crimen no compensa. No, parecía que se iban a salir con la suya, pero las ruedas de la justicia giran sin cesar...» No, debemos ver la misma idea, pero interpretada ante nosotros: se comete un crimen; durante un tiempo el criminal sigue libre; más adelante lo arrestan y castigan. En el acto del castigo, la cárcel de por vida o que lo maten de un tiro en la calle, hay una idea con una carga emocional que se extiende entre el público. Y si pudiéramos poner palabras a esa idea no serían tan educadas como «el crimen no compensa», sino más bien: «¡Por fin han cogido a ese bastardo!». Un triunfo electrizante de la justicia y de la venganza social.

El tipo y calidad de la emoción estética serán relativos. Las *películas de suspense psicológico* se esfuerzan por contar con efectos muy fuertes; hay otras formas, como la *desilusión* o la *historia de amor*, que buscan emociones más suaves, tal vez de tristeza o de compasión. Pero independientemente del género el principio es universal: el significado de la historia, sea cómico o trágico, se ha de dramatizar hasta convertirse en un clímax narrativo emocionalmente expresivo sin ayuda de diálogo que dé explicaciones.

LA IDEA CONTROLADORA

Dentro del vocabulario de los guionistas hay un término que se ha convertido en bastante vago, el *tema*. Por ejemplo, «la pobreza», «la guerra» y «el amor» no son temas; se relacionan con la ambientación o con el género. Un verdadero tema no se puede expresar en una única palabra, sino con una frase: una frase clara y coherente que exprese el significado irreducible de la historia. Yo prefiero utilizar la denominación de *idea controladora* porque, al igual que tema, da nombre a la idea clave o central de la historia pero también implica una función: la idea controladora da forma a las decisiones estratégicas tomadas por el autor. Se trata de otra *disciplina creativa* que nos guía en nuestras decisiones estéticas hacia lo que resulta adecuado o inadecuado en nuestra narración, hacia aquello que exprese nuestra idea controladora y que pueda mantenerse, frente a lo que resulte irrelevante en relación con ella y deba ser eliminado.

La idea controladora de una historia ya terminada debe poder expresarse en una única frase. Una vez imaginamos por primera vez la premisa y el trabajo está evolucionando, debemos explorar todo aquello que nos venga a la mente, cualquier cosa. Sin embargo, al final de todo el proceso, la película se debe modelar alrededor de una idea. Eso no significa que una historia se pueda reducir a una rúbrica. Hay mucho más entramado en la red de una historia de lo que se pudiera decir jamás con palabras –las sutilezas, los subtextos, los pareceres, los dobles significados y las riquezas de todo tipo–. Una historia se convierte en una especie de filosofía viva que el público comprenderá en su conjunto, de inmediato, sin tener que pensar acerca de ella de forma consciente –se trata de una percepción unida a las experiencias que hayan acumulado durante sus vidas–. Pero la ironía es la siguiente:

Cuanto más capaces seamos de dar forma a nuestro trabajo alrededor de una idea clara, más significados descubrirán los públicos en nuestra película cuando tomen nuestra idea y sigan sus implicaciones hasta cada uno de los aspectos de sus vidas. Por el contrario, cuantas más ideas intentemos empaquetar en una única historia, más se inflarán a sí mismas, hasta que la película se colapse en una maraña de nociones tangenciales que no diga nada.

Una IDEA CONTROLADORA se puede expresar en una única frase que describa cómo y por qué la vida cambia de una situación al principio hasta otra al final.

La idea controladora consta de dos elementos: el valor y la causa. Identifica la carga positiva o negativa del valor crítico de la historia en el clímax del último acto, e identifica el motivo principal por el que dicho valor ha cambiado hasta alcanzar su estado final. La frase compuesta de estos dos elementos, valor y causa, expresará el significado profundo de la historia.

Valor significa el valor principal, con su carga positiva o negativa, que entra a formar parte del mundo o de la vida de nuestro personaje como resultado de la acción final de la historia. Por ejemplo, el final feliz de una *historia de un crimen* (*En el calor de la noche*) que convierte un mundo injusto (negativo) en justo (positivo) nos sugiere una frase como «Se restaura la justicia...». En una película de *suspense político* (*Desaparecido*) con un final triste, la dictadura militar gobierna el mundo de la historia en el clímax final, que provoca una frase negativa como «La tiranía prevalece...». Una *trama educativa* con un final positivo (*Atrapado en el tiempo*) provoca un giro en el protagonista que, de ser un hombre cínico y egoísta, pasa a convertirse en alguien genuinamente desprendido y cariñoso, lo que nos lleva a «La felicidad llena nuestras vidas...». Una *historia de amor* con un final negativo (*Las amistades peligrosas*) convierte la pasión en desprecio por uno mismo, lo que nos evoca «El odio destruye...».

La causa hace referencia al motivo principal por el que la vida o el mundo del protagonista pasa a su valor positivo o negativo. Si trabajamos hacia atrás, desde el final hasta el principio, haremos un seguimiento de la causa primordial que, dentro de las profundidades del personaje, de la sociedad o del entorno, han hecho que existiera este valor. Una historia compleja podría contener muchas fuerzas de cambio, aunque generalmente una domina a las demás. Por consiguiente, en una *historia policíaca*, ni «El crimen no compensa...» (la justicia triunfa...) ni «El crimen compensa...» (la injusticia triunfa...) podrían mantenerse como una idea controladora completa, porque cada una nos aporta sólo medio significado, el valor del final. Una historia que tenga sustancia también expresará *por qué* su mundo o su protagonista ha terminado con ese valor específico.

Si, por ejemplo, estuviéramos escribiendo para Harry el Sucio, de Clint Eastwood, toda nuestra idea controladora del valor y la causa sería: «La justicia triunfa porque el protagonista es más violento que los criminales». Harry el Sucio realiza algún trabajillo de detective de vez en cuando, pero su violencia es la causa principal del cambio. Esa visión entonces actuará como nuestra guía para decidir qué resulta adecuado y qué inadecuado. Nos indica que sería inapropiado escribir una escena en la que Harry el Sucio se acercara a la víctima de un asesinato, descubriera una gorra de esquí olvidada por el asesino en su huida, sacara una lupa, examinara el objeto y llegara a la siguiente conclusión: «Vaya... este hombre tiene aproximadamente treinta y cinco años, cabello tirando a pelirrojo, y viene de la región de las minas de carbón de Pennsylvania, por lo que observo en este polvo de antracita». Ése es Sherlock Holmes, no Harry el Sucio.

Pero si estuviéramos escribiendo para Colombo, interpretado por Peter Falk, nuestra idea controladora sería: «Se restaura la justicia porque el protagonista es más listo que el criminal». El análisis forense de la gorra de esquí tal vez resulte adecuado para Colombo, porque la causa dominante del cambio en la serie *Colombo* son las deducciones tipo Sherlock Holmes. Pero sería inadecuado que Colombo sacara de debajo de su arrugada gabardina una Magnum del 44 y empezara a disparar contra todo el mundo.

Completemos los ejemplos anteriores. *En el calor de la noche*: se restaura la justicia porque un perspicaz y extraño negro ve la verdad de la perversión de los blancos. *Atrapado en el tiempo*: la felicidad llena nuestras vidas cuando aprendemos a amar sin condiciones. *Desaparecido*: la tiranía prevalece porque recibe el apoyo de una CIA corrupta. *Las amistades peligrosas*: el odio nos destruye cuando tememos al sexo contrario. La idea controladora es la forma más pura de significado narrativo, del cómo y del porqué del cambio, la visión de la vida que los espectadores convierten en parte de sus vidas.

El significado y el proceso creativo

¿Cómo encontramos la idea controladora de nuestra historia? El proceso creativo podría comenzar en cualquier lugar. Tal vez nos

motive una premisa, un «¿Y qué ocurriría si...?» o un fragmento de un personaje, o una imagen. Podríamos comenzar por la mitad, por el principio o cerca del final. Al crecer nuestro mundo y nuestros personajes ficticios, los acontecimientos se enlazarán y la historia se construirá por sí misma. Entonces llegará ese momento crucial en el que debamos dar el salto y crear el clímax narrativo. Ese clímax del último acto es la acción final que nos emociona y nos llega, que parece completa y satisfactoria. Ya tenemos a mano la idea controladora.

Analizando el final que hayamos elegido deberemos preguntarnos: como resultado de esta acción climática, ¿qué valor, con carga positiva o negativa, entra a formar parte del mundo de mi protagonista? Después, retrayéndonos de ese clímax y excavando en los cimientos, nos plantearemos: ¿cuál es el motivo principal, la fuerza o el medio por el que llega este valor a su mundo? La frase que compongamos con las respuestas a estas dos preguntas se convertirá en nuestra idea controladora.

En otras palabras, la historia nos da su propio significado; nosotros no dictamos el significado a la historia. No sacamos la acción de la idea, sino más bien la idea de la acción. No importa cuál sea nuestra inspiración, la historia acabará encajando su idea controladora dentro del clímax final, y cuando ese acontecimiento nos exprese su significado, experimentaremos uno de los momentos más intensos de la vida de cualquier escritor: el *autoreconocimiento.* El clímax narrativo refleja nuestro yo interior, y si nuestra historia ha surgido desde las más profundas fuentes de nuestro ego, con mucha frecuencia nos sentiremos sorprendidos por lo que veamos reflejado en ella.

Tal vez pensemos que somos cariñosos y cálidos hasta que nos descubrimos escribiendo historias con consecuencias oscuras y cínicas. O quizá pensemos que somos urbanitas que estamos de vuelta de todo hasta que nos encontramos escribiendo finales cálidos y llenos de compasión. Creemos conocernos, pero a menudo nos sorprende ver qué hay oculto en nuestro interior, buscando expresarse. En otras palabras, si una trama funciona exactamente como la planeamos la primera vez, será que no estamos trabajando con la

suficiente libertad como para dar espacio a nuestra imaginación y a nuestros instintos. Nuestras historias deberían sorprendernos una y otra vez. Un diseño narrativo bello es una combinación del tema descubierto, de la imaginación empeñada y de la mente que, con amplitud pero con sabiduría, ejercita el oficio.

La idea frente a la contraidea

Paddy Chayefsky me dijo una vez que cuando finalmente descubría el significado de sus historias, lo apuntaba en un pedazo de papel que pegaba sobre su máquina de escribir para que todo lo que redactara con ella expresara de una forma u otra su tema central. Teniendo una frase clara y un valor y una causa constantemente ante sí, conseguiría resistirse a la tentación que le pudieran plantear irrelevancias intrigantes y concentrarse en unificar el relato alrededor del significado central de la historia. Cuando decía «de una manera u otra», Chayefsky se refería a que forjaba las historias de manera dinámica, desplazando la alternativa entre las cargas opuestas de sus valores principales. Sus improvisaciones tomaban tal forma que, secuencia tras secuencia, se expresaba ora la dimensión positiva de su idea controladora, ora la negativa. En otras palabras, daba forma a sus relatos jugando con las *ideas* frente a las *contraideas.*

Las PROGRESIONES se construyen moviéndose de forma dinámica entre las cargas positiva y negativa de los valores que estén en juego en el relato.

A partir del momento en que nos llega la inspiración, nos introducimos en nuestro mundo ficticio buscando un diseño. Debemos crear un puente narrativo desde el principio hasta el final, una progresión de acontecimientos que se extienda desde la premisa hasta la idea controladora. Esos acontecimientos se hacen eco de las voces contradictorias de un tema. Secuencia tras secuencia, y a menudo escena a escena, de manera oscilante, la idea positiva y la negativa se argumentan la una con la otra, por así decirlo, creando un debate dialéctico dramatizado. En el momento

en que se alcanza el clímax, una de esas dos voces gana la batalla y se convierte en la idea controladora.

Ilustremos el proceso con una de las cadencias familiares de las *historias policíacas*: una típica secuencia de apertura que expresa la *contraidea* negativa, «El crimen compensa porque los criminales son brillantes y/o muy violentos» que dramatiza un crimen tan enigmático (*Vértigo*) o cometido por unos criminales tan diabólicos (*Jungla de cristal*) que el público se queda atónito: «¡Se van a salir con la suya!». Pero un veterano detective descubre una pista dejada por el asesino en su huida (*El sueño eterno*) y en la siguiente escena se contradice ese temor con la *idea* positiva: «El crimen no compensa porque el protagonista es siempre más brillante y/o más violento». Entonces tal vez el policía se confunde y sospecha de la persona equivocada (*Adiós, muñeca*): «El crimen compensa». Pero el protagonista pronto descubre la verdadera identidad del asesino (*El fugitivo*): «El crimen no compensa». Después, el criminal captura e incluso parece matar al protagonista (*Robocop*): «El crimen compensa». Pero el detective vuelve virtualmente a la vida de entre los muertos (*Impacto súbito*) y continúa la caza: «El crimen no compensa».

Las defensas positivas y negativas de la misma idea luchan entre sí a lo largo de la película, aumentando la intensidad, hasta que en el momento de la *crisis* chocan de frente en el último punto muerto. De ello nace el clímax narrativo en el que vence una de las dos ideas. Podría ser la idea positiva: «La justicia triunfa porque el protagonista es tenaz y valiente, y cuenta con muchos recursos» (*Conspiración de silencio, Speed, máxima potencia, El silencio de los corderos*) o la contraidea negativa: «Prevalece la injusticia porque el antagonista es desmesuradamente violento y poderoso» (*Seven, Distrito 34: Corrupción total, Chinatown*). Sea cual sea la que se dramatice en la última acción del clímax, se convertirá en la idea controladora, la declaración más pura del significado concluyente y decisivo de la historia.

Este ritmo de idea frente a contraidea resulta fundamental y esencial para nuestro arte. Late en el corazón de toda buena historia, independientemente de hasta qué punto esté insertada la acción. Además, esa sencilla dinámica se puede convertir en muy compleja, sutil e irónica.

En *Melodía de seducción*, el detective Keller (Al Pacino) se enamora de su principal sospechosa (Ellen Barkin). Como resultado, cada una de las escenas que parece indicar su culpabilidad se llena de ironía: positiva respecto al valor de la justicia, negativa respecto al valor del amor. En la trama de maduración de *Shine*, las victorias musicales (positivo) de David (Noah Taylor) provocan la envidia y una brutal represión (negativo) de su padre (Armin Mueller-Stahl) que llevan al pianista a sufrir una inmadurez patológica (doblemente negativo) que hace que su éxito final se convierta en un triunfo de la madurez tanto en el arte como en el espíritu (doblemente positivo).

DIDÁCTICA

Una nota de precaución: al crear las dimensiones de los «argumentos» de nuestras historias, debemos tener mucho cuidado y dar poder a ambos extremos. Debemos componer las escenas y secuencias que contradigan a nuestra declaración final con tanta verdad y energía como aquellas que la refuercen. Si nuestro relato termina con una contraidea como «El crimen compensa porque...», entonces deberemos fortalecer las secuencias que lleven al público a creer que la justicia ganará. Si nuestra película acaba con una idea como «La justicia triunfa porque...», deberemos potenciar aquellas escenas que expresen «El crimen compensa, y compensa mucho». En otras palabras, no debemos presentar argumentos tendenciosos.

Si en un relato moral escribimos que nuestro antagonista es un idiota ignorante que más o menos se destruye a sí mismo, ¿estaremos convencidos de que va a prevalecer el bien? Pero si se tratara del tradicional creador de mitos antiguos y debemos inventarnos un antagonista que sea virtualmente omnipotente y que alcance a rozar el éxito, nos veremos obligados a crear un antagonista que llegue a un nivel similar y sea incluso más poderoso, más brillante.

En esos relatos equilibrados nuestra victoria del bien sobre el mal ganará validez.

El peligro es el siguiente: cuando nuestra premisa es una idea que pensamos que debemos demostrar al mundo y diseñamos nuestro relato como un certificado irrechazable de esa idea, nos embarcamos en la didáctica. En nuestro afán por convencer reducimos el poder del otro lado. Utilizamos mal nuestro arte, y abusamos de él para sermonear, y así nuestros guiones se convierten en películas de tesis, en sermones vagamente disfrazados cuando intentamos convertir al mundo de una única pincelada. El enfoque didáctico es el resultado de un entusiasmo ingenuo por el que pensamos que se puede utilizar la ficción a modo de bisturí, para extirpar los cánceres de la sociedad.

Frecuentemente dichas historias toman la forma de *dramas sociales*, un género cargado de plomo que cuenta con dos convenciones que lo definen: la identificación de un mal social y la dramatización de su remedio. Por ejemplo, el guionista podría decidir que la guerra es el escorbuto de la humanidad y el pacifismo su cura. En su afán por convencernos a todos, su gente buena es muy, muy buena y su gente mala es muy, muy mala. Todo el diálogo está formado por lamentos «extra claros» sobre la futilidad y demencia de la guerra, declaraciones muy sentidas de que la causa de la guerra es el *establishment*. Desde el bosquejo hasta el borrador final, el guionista llena su guión de imágenes que nos revuelven el estómago y que garantizan que cada una de las escenas dice con voz alta y clara: «La guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo… la guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo… la guerra es un escorbuto que se cura con el pacifismo…» hasta que nos entran ganas de coger un fusil.

Pero los ruegos pacifistas de las películas contra la guerra (*Oh What a Lovely War, Apocalypse Now, Gallipoli, La colina de la hamburguesa*) pocas veces nos sensibilizan ante la guerra. No nos convencen porque en su intento por demostrar que tienen la respuesta, el guionista se ciega ante una verdad que conocemos demasiado bien, los hombres adoran la guerra.

Esto no significa que partir de una idea tenga obligatoriamente como resultado una obra didáctica… pero sí que ése es el riesgo que corremos. Al desarrollarse la historia debemos considerar voluntariamente ideas opuestas e incluso repugnantes. Los mejores escritores tienen mentes dialécticas y flexibles que cambian con facilidad de perspectiva. Ven lo positivo, lo negativo y todos los tintes de la ironía, buscando de forma honrada y convincente la verdad de cada punto de vista. Esa omnisciencia les obliga a ser más creativos, más imaginativos, más perspicaces. Al final, expresan lo que en realidad creen, pero no lo hacen hasta haberse permitido sopesar cada tema y experiencia con todas sus posibilidades.

Pero no nos equivoquemos, nadie puede conseguir la perfección como escritor sin ser en parte filósofo y defender sólidas convicciones. El truco consiste en no ser esclavos de las ideas propias, sino en sumergirse en la vida. Porque no se trata de ver hasta qué punto podamos defender nuestra idea controladora, sino si ésta alcanzará la victoria al enfrentarse a las poderosas fuerzas que organicemos contra ella.

Recordemos el extraordinario equilibrio de las tres películas antibélicas realizadas por Stanley Kubrick. Kubrick y sus guionistas investigaron y exploraron la contraidea y profundizaron en la psique humana. Sus historias revelan que la guerra es la extensión lógica que surge de una dimensión intrínseca de la naturaleza humana que adora luchar y matar, y nos dejaron helados al hacer que nos diéramos cuenta de qué es lo que le encanta hacer a la humanidad, y qué hará, como ha hecho durante eones, a través del hoy y en todos los futuros predecibles.

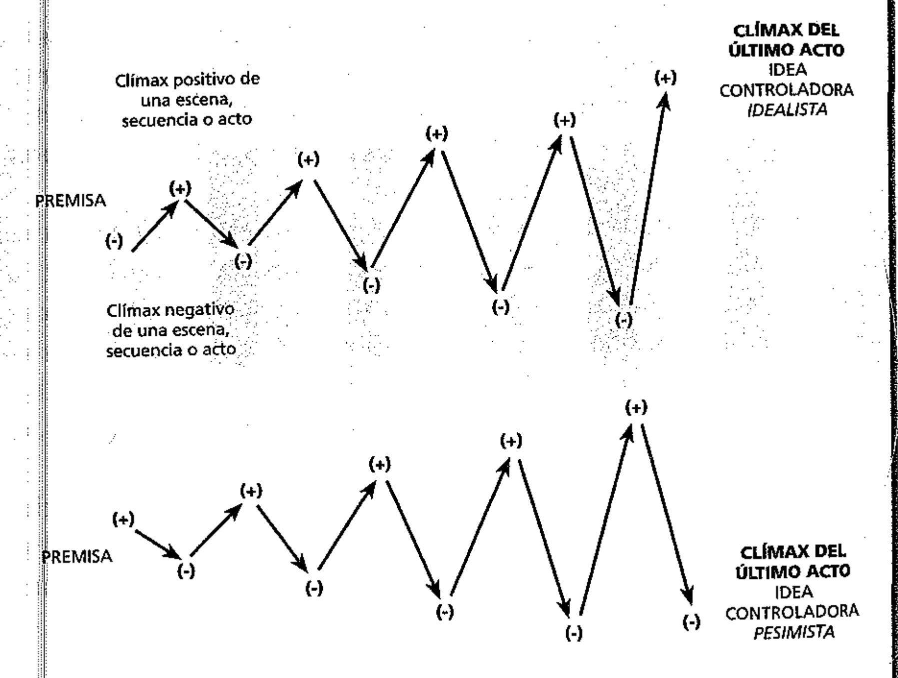
En la película de Kubrick *Senderos de gloria*, el destino de Francia depende de ganar la guerra contra los alemanes a toda costa. Por eso, cuando el ejército francés se retira de la batalla, un airado general diseña una innovadora estrategia para motivar a sus tropas: ordena a su artillería que bombardee a sus propios soldados. En *Teléfono rojo. ¡Volamos hacia Moscú!* tanto Estados Unidos como Rusia se dan cuenta de que en una guerra nuclear no perder es más importante que ganar, por lo que cada país inventa un plan para evitar perder que resulta tan eficaz que incinera toda la vida de la tierra. En *La chaqueta metálica* el cuerpo de marines se enfrenta a una

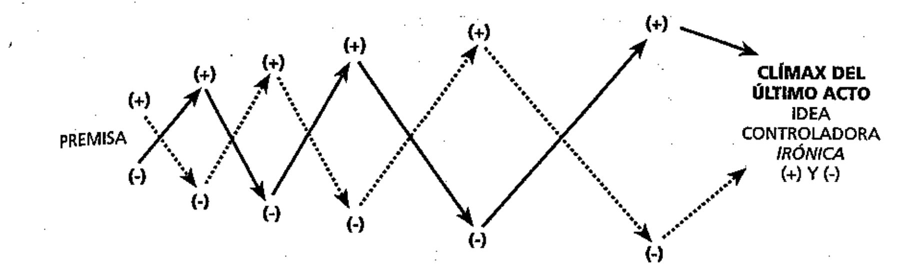
dura tarea: cómo convencer a los seres humanos de que deben olvidar la prohibición genética de matar a su propia especie. La solución más sencilla consiste en hacer un lavado de cerebro a los reclutas para que empiecen a creer que el enemigo no es humano; así, matar a una persona se convierte en algo fácil, incluso aunque esa persona sea el instructor. Kubrick sabía que si daba suficiente munición a la humanidad, ella misma se aniquilaría.

Una gran obra es una metáfora de vida que nos dice: «La vida es *de esta manera*». Los clásicos, a lo largo de los tiempos, no nos han ofrecido soluciones sino lucidez, no nos han ofrecido respuestas sino candor; dejan claro, sin lugar a dudas, cuáles son los problemas que debe resolver cada generación para ser humana.

IDEALISTA, PESIMISTA, IRÓNICO

Los escritores y las historias que nos pueden relatar se pueden dividir de forma práctica en tres grandes categorías, según la carga emocional que tengan sus ideas controladoras.





Ideas controladoras idealistas

Se trata de las historias «con final feliz» que expresan el optimismo, la esperanza y los sueños de la humanidad, una visión con carga positiva del espíritu humano; la vida tal y como queremos que sea. Ejemplos:

«El amor llena nuestras vidas cuando conquistamos las ilusiones intelectuales y seguimos nuestros instintos»: *Hannah y sus hermanas.* En esa historia de argumentos múltiples hay un conjunto de neoyorquinos que buscan el amor, aunque no son capaces de encontrarlo porque están constantemente pensando, analizando e intentando descifrar el significado de las cosas: la política sexual, sus carreras profesionales, lo moral y lo inmoral. Sin embargo, uno a uno abandonan sus ilusiones intelectuales y escuchan a su corazón. En el momento en que lo hacen encuentran el amor. Se trata de una de las películas más optimistas hechas jamás por Woody Allen.

«La bondad triunfa cuando somos más ingeniosos que el mal»: *Las brujas de Eastwick.* Las brujas, utilizando su ingenio, hacen que los trucos sucios del diablo se vuelvan contra él y encuentran la bondad y la felicidad en tres bebés de sonrosadas y gordinflonas mejillas.

«El coraje y la genialidad de la humanidad prevalecerán sobre la hostilidad de la naturaleza.» Las *películas sobre la supervivencia,* un subgénero de *acción/aventura* con «final feliz» sobre el conflicto entre la vida y la muerte contra las fuerzas del entorno. Al borde de la extinción, los protagonistas, utilizando la fuerza de su voluntad y sus recursos, luchan contra la personalidad a menudo cruel de la madre Naturaleza y sobreviven: *La aventura del Poseidón, Tiburón, En busca del fuego, Aracnofobia, Fitzcarraldo, El vuelo del fénix, Viven.*

Ideas controladoras pesimistas

Se trata de historias con «final triste» que expresan nuestro cinismo, nuestra sensación de pérdida y de infortunio, una visión con una carga negativa, vinculada al declive de la civilización, las dimensiones oscuras de la humanidad; la vida tal y como tememos que sea pero que conocemos tan bien. Ejemplos:

«La pasión se convierte en violencia y destruye nuestras vidas cuando utilizamos a las personas como objetos de placer»: *Bailar con un extraño*. Los amantes de esta obra británica consideran que su problema es una diferencia de clase, aunque son innumerables las parejas que han superado la cuestión de la clase social. El conflicto profundo es que su relación está envenenada por los deseos que poseen a cada uno de ellos por poseerse el uno al otro como objetos de su gratificación neurótica, hasta que uno de ellos toma la posesión última: la vida de su amante.

«El mal triunfa porque es parte de la naturaleza humana»: *Chinatown*. A escala superficial, *Chinatown* sugiere que los ricos no pagan por sus crímenes. De hecho es así. Pero en un nivel más profundo la película expresa la ubicuidad del mal. En realidad, dado que el bien y el mal son partes iguales de la naturaleza humana, el mal vence al bien con tanta frecuencia como el bien conquista al mal. Somos tanto ángeles como diablos. Si nuestras naturalezas se desviaran aunque fuera un poco hacia uno u otro, todos los dilemas sociales se habrían resuelto hace siglos. Pero estamos tan divididos que nunca sabemos, de un día para otro, cuál seremos. Un día construimos la catedral de Notre Dame y al siguiente Auschwitz.

«El poder de la naturaleza tendrá la última palabra sobre los fútiles esfuerzos de la humanidad.» Cuando la contraidea de las películas de supervivencia se convierte en la idea controladora nos encontramos con esos raros filmes «con final triste» en los que nuevamente los seres humanos luchan contra una manifestación de la naturaleza, pero en los que la naturaleza vence: *Scott of the Antarctic, El hombre elefante, Terremoto* y *Los pájaros*, en los que la naturaleza nos deja vivir aunque nos da un aviso. Estas películas son poco habituales porque su visión pesimista es una dura verdad que algunas personas desean evitar.

Ideas controladoras irónicas

Las historias «con final feliz/triste» expresan nuestra sensación de la naturaleza dual y compleja de la existencia, una visión simultáneamente cargada de aspectos positivos y negativos; la vida en su aspecto más completo y realista.

En estos casos se funden el optimismo y el idealismo, el pesimismo y el cinismo. En lugar de dar voz a uno de los extremos, estas películas expresan ambos. El *idealismo* de «El amor triunfa si sacrificamos nuestras necesidades ante los demás» como en *Kramer contra Kramer* se mezcla con el *pesimismo* de «El amor queda destruido cuando gobierna el interés propio», como en *La guerra de los Rose*, y tiene como resultado una idea controladora irónica: «El amor es tanto placer como dolor, una emocionante angustia, una tierna crueldad que perseguimos porque sin ella la vida no tiene significado», como en *Annie Hall, Manhattan, Adictos al amor.*

A continuación presentamos dos ejemplos de ideas controladoras cuyas ironías han ayudado a definir la ética y la actitud de la sociedad estadounidense contemporánea. En primer lugar, la ironía positiva:

La persecución compulsiva de los valores contemporáneos –el éxito, la fortuna, la fama, el sexo, el poder– nos destruirá, pero si somos capaces de ver esta verdad a tiempo y deshacernos de nuestra obsesión, podremos redimirnos.

Hasta la década de los setenta se podía definir en términos muy amplios el «final feliz» como «El protagonista consigue lo que quiere». En el clímax, el objeto del deseo del protagonista se convertía en una especie de trofeo que dependía del valor que estuviera en juego –el amor de sus sueños (amor), el cadáver del villano (justicia), el reconocimiento de un logro (fortuna, victoria), el reconocimiento público (poder, fama)– y él lo conseguía.

Sin embargo, a partir de los años setenta, Hollywood evolucionó hacia versiones muy irónicas de las historias de éxitos, las *tramas de redención*, en las que los protagonistas perseguían valores antaño considerados importantes –dinero, renombre, profesión,

amor, victoria, éxito– pero de una manera tan compulsiva, con una ceguera tal, que llegaban al borde de la autodestrucción. Se arriesgan a perder, si no la vida, sí la humanidad. Sin embargo, consiguen ver la naturaleza ruinosa de su obsesión y detenerse antes de cruzar el umbral, tras lo cual se deshacen de aquello que antes alababan. Esta pauta da lugar a un final lleno de ironía: en el momento del clímax el protagonista sacrifica su sueño (positivo), un valor que se ha convertido en una fijación que corrompe el alma (negativo) para alcanzar una vida honrada, cuerda y equilibrada (positivo).

Vida de un estudiante, El cazador, Kramer contra Kramer, Una mujer descasada, 10-La mujer perfecta, Justicia para todos, La fuerza del cariño, El jinete eléctrico, Going in Style, Quiz Show (El dilema), Balas sobre Broadway, El rey pescador, Grand Canyon, el alma de la ciudad, Rain Man, Hannah y sus hermanas, Oficial y caballero, Tootsie, A propósito de Henry, Gente corriente, Clean and Sober, North Dallas Forty, Memorias de África, Baby, tú vales mucho, El doctor, La lista de Schindler y *Jerry Maguire* giran todas alrededor de esta ironía, aunque cada una la expresa de su propio modo singular e intenso. Como indican estos filmes, esta idea ha sido un poderoso imán para premios Óscar.

Por lo que se refiere a la técnica, la ejecución de la acción del clímax en estas películas resulta fascinante. Históricamente, un final feliz es una escena en la que el protagonista realiza una acción que le lleva a donde quiere ir. Sin embargo, en todas las obras antes citadas, el protagonista o se niega a actuar sobre su obsesión, o se deshace de lo que una vez deseó. Gana «perdiendo». El problema del guionista en cada caso consistía en hacer que una no-acción o una acción negativa parecieran positivas.

En el clímax de *North Dallas Forty* la superestrella de fútbol americano Philip Elliot (Nick Nolte) abre los brazos y permite que el balón rebote sobre su pecho, y anuncia con este gesto que no seguirá participando en ese juego tan infantil.

El jinete eléctrico termina cuando la antigua estrella de los rodeos Sonny Steele (Robert Redford), ahora degradado a la venta de cereales para el desayuno, deja en libertad al semental premiado de su patrocinador, y simboliza así su liberación de la necesidad de ser famoso.

Memorias de África es la historia de una mujer que vivía según la ética de los ochenta: «Soy lo que tengo». Las primeras palabras de Karen (Meryl Streep) son: «Yo tenía una granja en África». Desplaza todos sus muebles de Dinamarca a Kenia para construir su hogar y su plantación. Se define tanto a sí misma por sus posesiones que llama a sus trabajadores «su gente», hasta que su amante le señala que en realidad no posee a esas personas. Cuando su marido la contagia de sífilis no se divorcia de él porque su identidad es la de «esposa», lo que queda definido por su posesión de un marido. No obstante, con el transcurrir del tiempo llega a darse cuenta de que no se es lo que se tiene; se es los valores que se tengan, los talentos que se posean, lo que se pueda hacer. Cuando muere su amante lo lamenta, pero no se siente perdida, porque ella no es él. Con un encogerse de hombros abandona a su marido, su hogar, todo lo que la rodea y entrega todo lo que tenía, ganándose así a sí misma.

La fuerza del cariño refleja una obsesión muy distinta. Aurora (Shirley MacLaine) vive la filosofía epicúrea según la cual la felicidad significa no sufrir jamás, y el secreto de la vida consiste en evitar toda emoción negativa. Rechaza dos reconocidas fuentes de dolor moral, la carrera profesional y los amantes. Tiene tanto miedo al dolor del envejecimiento que se viste con ropa propia de una mujer veinte años más joven que ella. Su hogar parece una casita de muñecas en la que nunca se ha vivido. Su única vida existe a través de la experiencia simulada de las conversaciones telefónicas que mantiene con su hija. Pero en su quincuagésimo segundo cumpleaños empieza a darse cuenta de que la alegría que experimentamos los seres humanos está en directa proporción con el dolor que estemos dispuestos a soportar. En el último acto destruye el vacío de una vida libre de dolor para abrazar a sus hijos, a su amante, a su edad y a todo el placer y tristeza que ello conlleva.

En segundo lugar, la ironía negativa:

Si nos aferramos a nuestra obsesión, nuestra persecución implacable nos llevará a alcanzar nuestro deseo y a destruirnos después.

Wall Street, Casino, La guerra de los Rose, Star 80, Nashville, Un mundo implacable, Danzad, danzad, malditos: estas películas son la contrapartida de la *trama punitiva* a las *tramas de redención* presentadas antes. En ellas, la contraidea del «final triste» se convierte en la idea controladora, a la vez que los protagonistas se ven directamente guiados por su necesidad de alcanzar la fama o el éxito y nunca piensan en abandonarlos. En el clímax narrativo los protagonistas consiguen su deseo (positivo) para ser inmediatamente destruidos por él (negativo). En *Nixon* la confianza ciega y corrupta del presidente (Anthony Hopkins) en su poder político le destruye, y con él destruye la fe que tiene la nación en el gobierno. En *La rosa,* Rose (Bette Midler) es destruida por su pasión por las drogas, el sexo y el rock and roll. En *Empieza el espectáculo* Joe Gideon (Roy Scheider) acaba destruido por su necesidad neurótica de conseguir drogas, sexo y comedia musical.

Sobre la ironía

El efecto que tiene la ironía en el público es esa maravillosa reacción que les hace exclamar: «¡La vida es exactamente así!». Reconocemos que el idealismo y el pesimismo son los dos extremos de toda experiencia, que la vida pocas veces es todo felicidad y arco iris, o todo tristeza y oscuridad; es ambas cosas. De las peores experiencias también se puede extraer algo positivo; por la riqueza de las experiencias se debe pagar un precio. No importa cómo intentemos organizar nuestra ruta directa para ir por la vida, nos veremos arrastrados por las mareas de la ironía. La realidad es interminablemente irónica y por eso las historias que terminan con una ironía tienden a durar más tiempo, a recorrer mayores distancias en el mundo y a provocar el mayor amor y respeto en los espectadores.

Ése es también el motivo por el que, de las tres cargas emocionales posibles en el momento del clímax, la ironía es con diferencia la más difícil de escribir. Requiere la más profunda de las sabidurías y el mayor dominio del oficio por tres motivos.

El primero es que ya es lo suficientemente complicado llegar a un final brillante e idealista o a un clímax sobrio y pesimista que resulte satisfactorio y convincente. Pero un clímax irónico debe estar constituido por una única acción que presente una carga tanto positiva como negativa. ¿Cómo conseguimos ambas en una?

El segundo es ¿cómo decir ambas *con claridad*? La ironía no significa ambigüedad. La ambigüedad es turbia; una cosa no puede distinguirse de la otra. Pero no hay nada ambiguo en la ironía; se trata de una doble declaración, muy clara, de qué se gana y qué se pierde, lo uno junto a lo otro. La ironía tampoco significa coincidencia. Una verdadera ironía tiene una motivación muy sincera. Las historias que terminan por una casualidad del azar, tengan carga doble o no, carecerán de significado y no serán irónicas.

El tercero es que si en el clímax la situación vital del protagonista es tanto positiva como negativa, ¿cómo expresarlo de tal forma que ambas cargas permanezcan separadas en la experiencia del público y no se anulen la una a la otra, llevándonos a terminar sin decir nada?

EL SIGNIFICADO Y LA SOCIEDAD

Una vez descubrimos nuestra idea controladora hemos de respetarla. No debemos nunca permitirnos el lujo de pensar: «Sólo es entretenimiento». Porque, después de todo, ¿qué es el «entretenimiento»? El entretenimiento es el ritual de estar sentados en la oscuridad, mirando una pantalla, invirtiendo una tremenda concentración y energía en lo que esperamos que resulte una experiencia emocional satisfactoria y llena de significado. Cualquier película que enganche, mantenga y amortice el ritual narrativo será entretenimiento. Ya sea *El mago de Oz* (Estados Unidos, 1939) o *Los cuatrocientos golpes* (Francia, 1959), *La Dolce Vita* (Italia, 1960) o *Blancanieves y los tres vagabundos* (Estados Unidos, 1961), ninguna historia es inocente. Todo relato coherente expresa una idea velada dentro de un encantamiento emocional.

En 388 a.C., Platón animó a los padres de la ciudad de Atenas a que exiliaran a todos los poetas y cuentacuentos. Defendía que eran una amenaza para la sociedad. Los escritores trabajan con ideas, pero no de la manera abierta y racional de los filósofos. En

su lugar ocultan sus ideas dentro de las seductoras emociones del arte. Sin embargo las ideas sentidas, señalaba Platón, son ideas también. Cada historia eficaz nos envía una idea cargada, y consigue que la idea penetre en nosotros de tal forma que debamos creerla. En realidad, el poder persuasivo de la narración es tan grande que podríamos llegar a creer su significado incluso aunque fuera moralmente repulsiva. Platón insistía en que los narradores eran personas peligrosas. Tenía razón.

Pensemos en *El justiciero de la ciudad.* Su idea controladora es «La justicia triunfa cuando los ciudadanos se toman la ley por su mano y matan a quienes tienen que morir». De todas las ideas viles de la historia de la humanidad, ésta es la más vil. Armados con esa idea, los nazis devastaron Europa. Hitler creía que iba a convertir Europa en un paraíso una vez acabara con las personas que tenían que morir... y tenía su propia lista.

Cuando se estrenó *El justiciero de la ciudad* los críticos de la prensa de todo el país se sintieron naturalmente heridos en su moral cuando vieron a Charles Bronson acechando por Manhattan y acribillando a quienes parecían malhechores: «¿Cree Hollywood que esto pasa por ser justicia?», preguntaban. «¿Qué ha sido del necesario procedimiento de la ley?» Pero en casi una de cada dos críticas leí que, en algún momento, el crítico comentaba: «... y sin embargo el público parecía disfrutar». Lo que era una manera codificada de decir: «... y el crítico también». Los críticos nunca mencionan el placer del público a no ser que lo compartan. A pesar de sus sensibilidades escandalizadas, la película también los arrastró a ellos.

Por otro lado, yo no quisiera vivir en un país donde no se pudiera hacer *El justiciero de la ciudad.* Me opongo a todo tipo de censura. En busca de la verdad debemos estar dispuestos a sufrir la más fea de las mentiras. Como argumentaba el juez Holmes, debemos confiar en el mercado de las ideas. Si se da voz a cada persona, incluso a los irracionalmente radicales o a los cruelmente reaccionarios, la humanidad revisará todas las posibilidades y tomará la decisión adecuada. No ha existido ninguna civilización, incluyendo a la de Platón, que haya sido destruida porque sus ciudadanos conocieran demasiado la verdad.

Las personalidades autoritarias, como Platón, temen la amenaza que surge no de las ideas, sino de las emociones. Los que ocupan el poder nunca quieren que sintamos. El pensamiento se puede controlar y manipular, pero la emoción tiene su propia voluntad y resulta impredecible. Los artistas amenazan a la autoridad desvelando las mentiras e inspirando la pasión necesaria para el cambio. Por eso, cuando los tiranos se hacen con el poder, sus escuadrones de fusilamiento apuntan al corazón de los escritores.

Finalmente, dado el poder que tienen las historias para influir, necesitamos analizar la cuestión de la responsabilidad social de los artistas. Yo creo que no tenemos ninguna obligación de curar las enfermedades sociales o de renovar la fe en la humanidad, de mejorar el estado de ánimo de la sociedad, ni siquiera de expresar nuestro yo interior. Sólo tenemos una responsabilidad: *contar la verdad.* Por consiguiente debemos estudiar nuestro clímax narrativo y extraer de él nuestra idea controladora. Pero antes de dar otro paso más, debemos responder a esta pregunta: ¿se trata de la verdad? ¿Creo en el significado de mi historia? Si la respuesta es negativa, debemos tirarla a la basura y volver a empezar. Si la respuesta es positiva, debemos hacer todo lo posible para conseguir que nuestro trabajo llegue al mundo. Porque aunque un artista en su vida privada les pueda mentir a los demás, o incluso a sí mismo, cuando crea, cuenta la verdad; y en un mundo de mentiras y mentirosos, una obra de arte honrada siempre será un acto de responsabilidad social.

7 La sustancia de la historia

¿Con qué material creamos las escenas que un día cobrarán vida en la pantalla? ¿Qué arcilla modelamos y retorcemos, guardamos o desechamos? ¿Cuál es la «sustancia» de la historia?

En todas las demás artes la respuesta es evidente. El compositor tiene sus instrumentos y las notas que éstos producen. Los bailarines llaman instrumentos a sus cuerpos. Los escultores esculpen piedra. Los pintores mezclan pintura. Todos los artistas pueden tocar la materia prima de su arte, excepto el escritor. Porque en el núcleo de toda historia se encuentra la «sustancia», como la energía arremolinada de un átomo, que nunca se ve, se oye o se toca *directamente*, pero que conocemos y sentimos. La masa de las historias está viva, pero resulta intangible.

«¿Intangible? ¡Si tenemos *palabras*! ¡Si hay diálogos, descripciones! ¡Si podemos poner las manos sobre las hojas de papel! La materia prima del escritor es el lenguaje.» En realidad no lo es, y las carreras de muchos escritores de talento, en particular las de aquellos que se dedican a los guiones después de recibir una sólida educación literaria, hacen aguas por la desastrosa mala interpretación de este principio. Al igual que el cristal es sólo un medio para la luz y el aire es un medio para el sonido, el lenguaje no es más que un medio, uno de muchos, para la narración. Hay algo que late en el corazón de todo relato mucho más profundo que las meras palabras.

Y en el extremo opuesto de las historias se produce un fenómeno igualmente profundo: la reacción del público a esa sustancia. Cuando lo pensamos con detenimiento, nos damos cuenta que ir al cine resulta extraño. Cientos de desconocidos sentados en una sala a oscuras, codo con codo durante dos horas o más. No salen para ir al lavabo o a fumar un cigarrillo. Por el contrario, miran con fijeza una pantalla, invirtiendo más concentración ininte-

rrumpida de la que dedican a su propio trabajo, pagando dinero por sufrir emociones que harían todo lo posible por evitar en la vida. Desde esta perspectiva surge una segunda pregunta: ¿cuál es la fuente de la energía narrativa? ¿Cómo puede provocar semejante atención mental intensa y sensible en los espectadores? ¿Cómo funcionan esas historias?

Las respuestas a estas preguntas aparecen cuando el artista explora el proceso creativo *de manera subjetiva*. Para comprender la sustancia de una historia y cómo funciona, debemos ver nuestro trabajo desde dentro hacia fuera, desde el centro de nuestro personaje, tenemos que mirar desde su interior *hacia fuera* a través de sus ojos y experimentar la historia como si fuéramos nosotros ese personaje encarnado. Para alcanzar ese punto de vista tan subjetivo e imaginativo necesitamos analizar con detenimiento esa criatura que pretendemos habitar, el *personaje*. O para ser aún más específicos, el *protagonista*. Porque aunque el protagonista sea un personaje como cualquier otro, como ocupa el papel central y esencial, encarnará todos los aspectos de los personajes en términos absolutos.

EL PROTAGONISTA

Por lo general el protagonista es un único personaje. Sin embargo hay historias guiadas por dúos, como *Thelma y Louise*; por tríos, como *Las brujas de Eastwick*; o por más personajes, como *Los siete samurais* o *Doce del patíbulo*. En *El acorazado Potemkin* hay toda una clase de personas, el proletariado, que constituye un enorme *protagonista plural*.

Para que haya dos o más personajes que constituyan un protagonista plural se deben cumplir dos condiciones: en primer lugar, todos los individuos del grupo deben compartir el mismo deseo. En segundo lugar, en su lucha por alcanzar ese deseo sufrirán y se beneficiarán todos. Si uno de ellos tiene un éxito, todos se benefician. Si uno tiene un problema, todos sufren. En el caso de los protagonistas plurales, la motivación, las acciones y las consecuencias son comunales.

Por otro lado, una historia podría tener *múltiples protagonistas*. En este caso, y al contrario que en los protagonistas plurales, los personajes persiguen deseos independientes y personales, y sufren y se benefician de forma aislada: *Pulp Fiction, Hannah y sus hermanas, ¡Dulce hogar... a veces!, Diner, Haz lo que debas, El Club de los Cinco, Comer, beber, amar, Pelle el conquistador, Esperanza y gloria, Grandes ambiciones*. Robert Altman es el maestro de este tipo de diseño: *Un día de boda, Nashville, Vidas cruzadas*.

Las historias de múltiples protagonistas se remontan en la pantalla a *Grand Hotel*; en las novelas son aún más antiguas –*Guerra y paz*–; y en el teatro mucho más, *El sueño de una noche de verano*. En lugar de guiar el relato a través del deseo concentrado de un protagonista, ya sea único o plural, esas obras entretejen diversas historias menores, cada una con su protagonista, para crear un retrato dinámico de una sociedad específica.

El protagonista no tiene por qué ser humano. Podría ser un animal –*Babe, el cerdito valiente*–, o un dibujo animado –*Bugs Bunny*–, o incluso un objeto inanimado, como el héroe de la historia infantil *La pequeña locomotora que podía*. Cualquier cosa a la que se pueda dotar de libre albedrío y de la capacidad de desear, de llevar a cabo acciones y de sufrir sus consecuencias, puede convertirse en protagonista.

Es incluso posible, en algunos casos raros, cambiar de protagonistas a mitad de la historia. Así lo hace *Psicosis*, convirtiendo el asesinato en la ducha en una sacudida tanto emocional como formal. Cuando la protagonista muere, el público se siente momentáneamente confuso: ¿de quién trata esta película? La respuesta es un protagonista plural, ya que la hermana, el novio de la víctima y un detective privado la sustituyen en el relato. Pero no importa que el protagonista de una historia sea único, múltiple o plural, no importa cómo se haya caracterizado: todos los protagonistas tienen ciertas cualidades propias, y la primera es su *fuerza de voluntad*.

Los PROTAGONISTAS son personajes con una fuerte voluntad.

Otros personajes pueden ser tenaces, incluso inflexibles, pero el protagonista en particular es un ser con una fuerte voluntad. Pero esa fuerza de voluntad tal vez no se pueda medir exactamente. Una buena historia no tiene por qué ser necesariamente una lucha entre una voluntad enorme frente a las fuerzas absolutas de lo inevitable. La calidad de la voluntad es tan importante como su cantidad. La fuerza de voluntad de un protagonista podría ser menor que la del bíblico Job, pero lo suficientemente fuerte como para defender sus deseos a través de un conflicto y acabar realizando acciones que creen cambios con significado e irreversibles.

Además, la verdadera fortaleza de la voluntad del protagonista podría ocultarse detrás de una caracterización pasiva. Pensemos en Blanche DuBois, la protagonista de *Un tranvía llamado deseo*. A primera vista parece débil, una veleta sin voluntad que, según dice, sólo quiere vivir en la realidad. Sin embargo, por debajo de su frágil caracterización, el profundo personaje de Blanche posee una fuerte voluntad que guía su deseo inconsciente: lo que realmente desea es *escapar de la realidad*. Por consiguiente, Blanche hace todo lo que está en su mano para protegerse del feo mundo que la engulle: actúa como si fuera una gran dama, coloca pañitos decorativos en muebles desgastados, pantallas de lámpara en bombillas desnudas, intenta crear un príncipe azul de un estúpido. Cuando todo lo que intenta fracasa, toma la ruta final para escapar de la realidad: se vuelve loca.

Por otro lado, aunque Blanche sólo parece pasiva, el verdadero protagonista pasivo es un error tristemente común. No se puede contar una historia sobre un protagonista que no quiera nada, que no pueda tomar decisiones, cuyas acciones no produzcan ningún cambio en ningún nivel.

Los PROTAGONISTAS tienen deseos conscientes.

Por el contrario, la voluntad del protagonista le dirigirá hacia un deseo conocido. El protagonista tendrá una necesidad o meta, *un objeto del deseo*, que conocerá. Si pudiéramos llevarnos a un lado al protagonista y susurrarle al oído: «¿Qué quieres?», él tendría una respuesta: «Quiero X hoy, Y la semana que viene, pero al final quiero Z». El objeto del deseo del protagonista podría ser externo: la destrucción de la bestia en *Tiburón*; o interno: la madurez en *Big*. En cualquiera de los casos, el protagonista sabe qué quiere, y para muchos personajes basta con un deseo sencillo, claro y consciente.

Los PROTAGONISTAS también podrían tener un deseo subconsciente contradictorio.

Pero los personajes más memorables y fascinantes tienden a tener no sólo un deseo consciente, sino otro subconsciente. Aunque esos protagonistas complejos no se dan cuenta de su necesidad subconsciente, el público la intuye, percibiendo en ellos una contradicción interna. Los deseos conscientes y subconscientes de un protagonista multidimensional se contradicen. Lo que el personaje cree querer será la antítesis de lo que realmente quiere sin saberlo. Eso es evidente. ¿Qué objeto tendría dar al personaje un deseo subconsciente si da la casualidad de que se trata de lo mismo que conscientemente busca?

Los PROTAGONISTAS tienen la capacidad de perseguir de forma convincente su objeto del deseo.

La caracterización del protagonista debe ser adecuada. Necesita contar con una combinación creíble de cualidades equilibradas que le permita perseguir su deseo. Eso no significa que consiga lo que busca. Podría fracasar. Pero los deseos del personaje deben ser lo suficientemente realistas en relación con su voluntad y con sus capacidades como para que los espectadores crean que puede hacer lo que le ven haciendo y que tiene una oportunidad de conseguirlo.

Los PROTAGONISTAS deben tener por lo menos una oportunidad de alcanzar su deseo.

El público no tendrá paciencia con un personaje que carezca de toda posibilidad de realizar su deseo. El motivo es sencillo: nadie cree que eso sea posible en la vida real. Nadie cree que no se tenga la más mínima posibilidad de satisfacer los sueños. Pero si dirigiéramos la cámara a la vida real, la visión que nos ofrecería podría llevarnos a la conclusión de que, en palabras de Henry David Thoreau, «La mayoría de las personas viven vidas de callada desesperación», de que la mayoría de la gente malgasta su precioso tiempo y muere con el sentimiento de no haber alcanzado sus sueños. A pesar de lo sincero que pueda ser ese descubrimiento, no podemos permitirnos creerlo. En su lugar llevamos la esperanza hasta su más lejano extremo.

La esperanza, después de todo, no es irracional, sólo hipotética. «Si esto... si aquello... si aprendo más... si amo más... si soy más disciplinado... si gano la lotería... si las cosas cambian, tendré la oportunidad de sacar lo que quiero de la vida.» Todos llevamos la esperanza en el corazón, aunque las posibilidades sean muy remotas. Por consiguiente, todo protagonista que carezca de esperanza, que no tenga la más mínima capacidad de alcanzar su deseo, pierde interés.

Los PROTAGONISTAS tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o subconsciente hasta el final de sus consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género.

El arte de la narrativa no se limita al centro sino que oscila en un péndulo existencial que se desplaza entre los extremos y trata de una vida vivida en sus estados más intensos. Exploramos las gamas intermedias de la experiencia, aunque sólo como parte del camino que nos lleva hasta el límite. El público percibe ese límite y quiere que se alcance. Porque no importa cuán íntima o épica sea la ambientación, instintivamente los espectadores dibujarán un círculo alrededor de los personajes y de su mundo, una circunferencia de experiencia que vendrá definida por la naturaleza

de la realidad ficticia. Esa línea puede cruzarse dirigiéndose hacia el interior, hacia el alma, o hacia el exterior, hacia el universo, o en ambas direcciones simultáneamente. Por lo tanto el público espera que el guionista sea un artista visionario que lleve su historia hasta esas profundidades y alcances distantes.

Toda HISTORIA debe crear una acción final más allá de la cual el público no pueda imaginar otra.

En otras palabras, una película no puede permitirse que el público salga de verla con ganas de reescribirla: «Sí, ha tenido un final feliz... pero ¿ella no debería haber arreglado las cosas con su padre? ¿No debería haber roto con Eduardo antes de ir a vivir con Javier? ¿No debería...?». O: «Final triste... el tipo ha muerto pero, ¿por qué no llamó a la poli? ¿No tenía la pistola en la guantera, no debería...?». Si la gente sale imaginando escenas que debiéramos haberles dado antes o después del final que les hemos ofrecido, serán espectadores insatisfechos. Se supone que somos mejores guionistas que ellos. El público quiere ser llevado al límite, donde se responden todas las preguntas y se satisfacen todas las emociones –al final del camino.

El protagonista nos lleva a ese límite. Debemos hacer que en su interior sea capaz de perseguir su deseo hasta las fronteras de la experiencia humana con detenimiento y amplitud o ambas cosas, para poder producir un cambio absoluto e irreversible. Esto, por cierto, no significa que las películas no puedan tener segundas partes: nuestro protagonista tal vez tenga más relatos que contar. Lo único que significa es que cada historia debe encontrar su propio final.

Los PROTAGONISTAS deben suscitar empatía; sean o no simpáticos.

Los personajes simpáticos gustan. Tom Hanks y Meg Ryan, por ejemplo, o Spencer Tracy y Katharine Hepburn en sus papeles habituales: en cuanto aparecen en la pantalla nos gustan. Quisiéra-

mos tenerlos como amigos, como miembros de nuestra familia, como amantes. Tienen una simpatía innata, resultan simpáticos. Pero la empatía es una respuesta más profunda.

Empatía significa «ponerse en el lugar del otro». En las profundidades del protagonista el público reconoce una cierta humanidad compartida. Obviamente los personajes y los espectadores no son parecidos en todos sus aspectos; tal vez compartan una única cualidad. Pero hay algo en el personaje que nos toca la fibra sensible. En ese momento de reconocimiento, el público repentina e instintivamente quiere que el protagonista alcance su deseo, sea cual sea.

La lógica subconsciente del público sigue esta línea: «Este personaje es como yo, por lo que quiero que consiga lo que desea ya que, si yo estuviera en esas circunstancias, querría lo mismo para mí». Hollywood tiene muchas expresiones homónimas para esa relación: «Alguien con quien sentirse identificado», «Alguien por quien luchar». Todas describen la conexión empática que se establece entre los espectadores y el protagonista. El público, si se llega a él, puede sentir empatía por cada uno de los personajes de una película, aunque debe obligatoriamente sentir empatía con el protagonista. Si no la siente se rompe el nexo de unión entre los espectadores y la historia.

EL NEXO DEL PÚBLICO

La implicación emocional del público se mantiene con el adhesivo de la empatía. Si el guionista no consigue crear un nexo entre el espectador y el protagonista no sentiremos nada. La implicación no tiene nada que ver con evocar altruismo o compasión. Sentimos empatía por motivos muy personales, o incluso egocéntricos. Cuando nos identificamos con un protagonista y sus deseos en la vida, en realidad estamos relacionándolos con nuestros propios deseos en nuestra propia existencia. A través de la empatía, de la unión ficticia de nuestro yo con otro ser humano irreal, evaluamos y ampliamos nuestra humanidad. El don que nos concede todo relato es la oportunidad de vivir vidas que se encuentran más allá de la nuestra, desear y luchar en una miríada de mundos y épocas, en todas las diversas profundidades de nuestro ser.

Por lo tanto la empatía es absoluta y la simpatía opcional. Todos hemos conocido personas que nos gustan pero que no nos hacen sentir compasión. Por consiguiente, un protagonista podría ser agradable o no. Algunos guionistas que no conocen la diferencia entre simpatía y empatía diseñan automáticamente héroes agradables, temiendo que si el papel principal no representa a alguien simpático, el público no se sienta relacionado con él. Pero innumerables desastres comerciales han tenido como estrellas a protagonistas encantadores. La simpatía no es una garantía de la implicación del público; es meramente uno de los aspectos de la caracterización. El público se identifica con la personalidad profunda de los personajes, con las cualidades innatas que quedan desveladas al tomar decisiones en situaciones de gran presión.

A primera vista no parece difícil crear empatía. El protagonista es un ser humano y el público está lleno de seres humanos. Cuando un espectador alza su mirada hacia la pantalla reconoce la humanidad del personaje, percibe que la comparte, se identifica con el protagonista y se sumerge en la historia. De hecho, a manos de los mayores escritores, incluso el personaje más antipático puede hacernos sentir empatía.

Por ejemplo, si analizamos fríamente a Macbeth nos daremos cuenta de que es monstruoso. Asesina a un amable y viejo rey mientras duerme, un rey que nunca le había hecho ningún daño –de hecho, ese mismo día le había ofrecido un ascenso real–. Acto seguido asesina a dos sirvientes del rey para culparles del hecho. Mata a su mejor amigo. Finalmente ordena el asesinato de la mujer y del hijo de su enemigo. Es un asesino despiadado, pero en manos de Shakespeare se convierte en un héroe trágico que nos hace sentir empatía.

El bardo lo consigue dotando a Macbeth de conciencia. Mientras pasea en su soliloquio, preguntándose, agonizando: «¿Por qué hago esto? ¿Qué tipo de hombre soy?», el público le escucha y piensa: «¿Qué tipo de hombre? Uno llevado por la culpa... como yo. Me siento mal cuando pienso en hacer cosas malas. Me siento

fatal cuando las hago y después no puedo librarme de la culpa. Macbeth es un ser humano, tiene una conciencia igual que la mía». En realidad, nos vemos tan atraídos por el alma sufriente de Macbeth que sentimos una trágica pérdida cuando en el clímax Macduff lo decapita. *Macbeth* es una muestra impresionante del poder casi divino de los escritores para encontrar un rasgo de empatía en un personaje que de otro modo sería despreciable.

Por otro lado, en los últimos años se han realizado muchas películas que, a pesar de otras muchas cualidades espléndidas, han fracasado estrepitosamente por no haber conseguido crear un nexo con el público. Un ejemplo entre muchos: *Entrevista con el vampiro.* La reacción del público ante Louis, interpretado por Brad Pitt, fue: «Si yo fuera Louis, atrapado en ese infierno después de la muerte, acabaría con él de inmediato. Mala suerte si es un vampiro. No se lo desearía a nadie. Pero si le parece asqueroso chupar la vida a sus víctimas inocentes, si se odia por convertir a un niño en un diablo, si está cansado de la sangre de ratas, debería elegir esta sencilla solución: esperar a que amanezca y ya está, se acabó». Aunque la novela de Anne Rice nos guía a través de los pensamientos y sentimientos de Louis hasta llegar a sentir empatía por él, el ojo frío de la cámara lo ve tal cual es, un fraude llorica. Los espectadores siempre se desentienden de los hipócritas.

EL PRIMER PASO

Cuando nos sentamos a escribir comienza la reflexión: «¿Cómo empiezo? ¿Qué haría mi personaje?».

Nuestro personaje, y en realidad todos los personajes que buscan satisfacer un deseo, y en cualquier momento de una historia, siempre hacen lo mínimo y más conservador *desde su propio punto de vista.* Todos los seres humanos lo hacemos. La humanidad es fundamentalmente conservadora, y de hecho también lo es el resto de la naturaleza. No hay ningún organismo que dedique más energía de la necesaria, que arriesgue lo que no necesita arriesgar o que haga algo a no ser que necesite hacerlo. ¿Para qué? Si se puede hacer una tarea de manera fácil sin arriesgarse a perder nada y sin sufrir y sin tener que malgastar energía, ¿para qué lo complicaría ninguna criatura, eligiendo la acción más peligrosa o enervante? Nunca lo haría. La naturaleza no lo permite... y la naturaleza humana es sólo uno de los aspectos de la naturaleza universal.

En la vida a menudo nos encontramos con personas, e incluso animales, que actúan con un comportamiento extremo que parece innecesario, por no decir estúpido. Pero ése es nuestro punto de vista objetivo de su situación. De manera subjetiva, desde dentro de la experiencia de la criatura, esa acción aparentemente exagerada ha resultado ser mínima, conservadora y necesaria. Lo que consideramos «conservador» siempre depende del punto de vista.

Por ejemplo, si una persona normal quisiera entrar en una casa, llevaría a cabo la acción mínima y más conservadora, llamaría a la puerta, pensando: «Si llamo me abrirán la puerta. Me invitarán a entrar y eso será un paso adelante hacia mi deseo». Un héroe de las artes marciales, no obstante, como primer paso conservador, podría derribar la puerta de una patada hasta hacerla astillas, sintiendo que esa acción es prudente y mínima.

Qué resulte necesario pero constituya a la vez una acción mínima y conservadora dependerá del punto de vista del personaje en cada momento. En la vida, por ejemplo, me digo a mí mismo: «Si cruzo la calle ahora que ese coche está a la suficiente distancia como para que su conductor me vea a tiempo y frene si es necesario, llegaré al otro lado». O: «No consigo encontrar el número de teléfono de Dolores. Pero sé que mi amigo Juan lo tiene en su agenda electrónica. Si le llamo en medio de esta ajetreada mañana, como es mi amigo, interrumpirá lo que esté haciendo y me dará el número».

En otras palabras, en la vida llevamos a cabo acciones conscientes o inconscientes (la vida es casi siempre espontánea en el momento en el que abrimos la boca o damos un paso) pensando o sintiendo que: «Si en estas circunstancias actúo al mínimo y de forma conservadora, el mundo reaccionará ante mí de tal manera que habré dado un paso positivo hacia delante para conseguir lo que quiero». Y en la vida, el noventa y nueve por ciento de las

veces tendremos razón. El conductor nos verá a tiempo, pisará el freno y llegaremos al otro lado de la calle. Llamaremos a Juan, nos disculparemos por molestarle, él responderá: «No importa», y nos dará el número que estamos buscando. Eso es lo habitual, hora a hora, en la vida. PERO NUNCA, JAMÁS, EN UNA HISTORIA.

La gran diferencia entre una historia y la vida es que en nuestra historia eliminamos las minucias de la existencia cotidiana en las que actúan los seres humanos, a la espera de una reacción por parte del mundo que les permita más o menos conseguir lo que esperan.

En las historias nos centramos en ese momento, y sólo en ese momento, en el que el personaje hace algo esperando una reacción útil por parte de su mundo y sin embargo consigue el efecto contrario, provocar a las fuerzas antagonistas. El mundo del personaje reacciona de forma diferente a lo esperado, con más fuerza de la esperada, o ambas cosas simultáneamente.

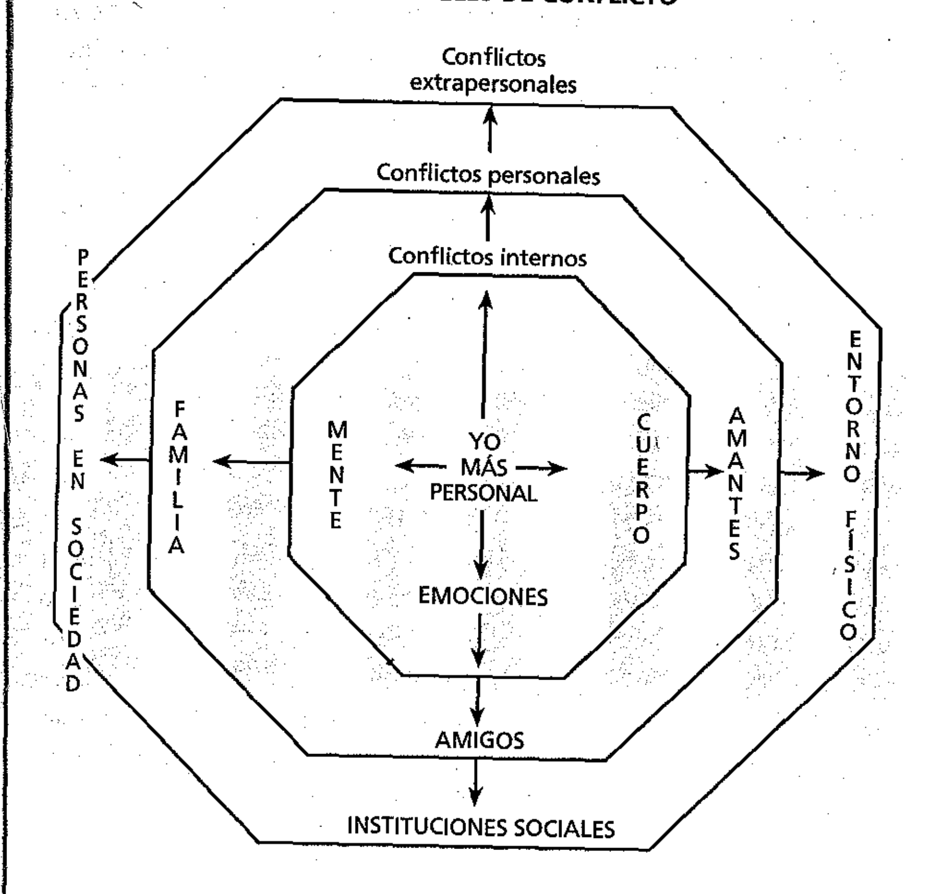
Si cojo el teléfono, llamo a Juan y digo: «Siento molestarte, pero no puedo encontrar el número de teléfono de Dolores. ¿Podrías...?» y él nos responde gritando: «¿Dolores? ¡Dolores! ¿Cómo te atreves a pedirme su número?» y nos cuelga el teléfono, la vida de pronto cobra mayor interés.

EL MUNDO DE UN PERSONAJE

Este capítulo busca la sustancia de las historias vista desde la perspectiva de un escritor que, en su imaginación, se ha colocado en el centro mismo del personaje que está creando. El «centro» de un ser humano, esa irreducible particularidad de su yo más interno, es la conciencia que nos acompaña durante las veinticuatro horas del día y que nos observa hacer todo lo que hacemos, que nos riñe si hacemos algo mal o nos alaba en aquellas raras ocasiones en las que hacemos las cosas bien. Se trata de ese profundo observador que nos habla cuando estamos viviendo la experiencia más dura de nuestra vida, caídos en el suelo, llorando a lágrima viva... esa vocecita que nos dice: «Se te está corriendo el rímel». Ese ojo interno somos nosotros: nuestra identidad, nuestro ego, el centro consciente de nuestro ser. Todo lo que se encuentra fuera de ese núcleo subjetivo es el mundo objetivo de un personaje.

Podemos imaginar el mundo de un personaje como una serie de figuras concéntricas que rodean a un núcleo de identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje. El nivel más interno es su propio yo y los conflictos que surjan de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, los sentimientos.

LOS TRES NIVELES DE CONFLICTO



Cuando, por ejemplo, un personaje hace algo, tal vez su mente no reaccione como había previsto. Sus pensamientos quizá no sean tan rápidos, tan anticipatorios, tan ingeniosos como esperaba. Su cuerpo tal vez no reaccione como pensaba. Quizá no sea lo suficientemente fuerte o hábil para una tarea particular. Y todos sabemos cómo nos traicionan los sentimientos. Por lo tanto, el nivel de antagonismo más cercano en el mundo de un personaje es su propio ser: sentimientos y emociones, mente y cuerpo, todos o cada uno de ellos podrían reaccionar o no de un momento a otro como él espera. Con mucha frecuencia somos nuestro peor enemigo.

El segundo nivel incluye las relaciones personales, las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Las convenciones sociales asignan los papeles externos que asumimos. Por ejemplo, en este momento estamos representando el papel social de maestro/alumno. Sin embargo, algún día nuestros caminos tal vez se crucen y decidamos cambiar nuestra relación profesional y convertirla en amistad. De la misma manera, la relación padre/hijo comienza como dos papeles sociales que quizá vayan más allá de eso, o quizá no. Muchos de nosotros pasamos por la vida experimentando relaciones padre/hijo que nunca llegan a alcanzar una profundidad mayor que las definiciones sociales de autoridad y rebeldía. Cuando dejamos a un lado el papel convencional es cuando encontramos la verdadera intimidad de la familia, de los amigos y de los amantes, quienes entonces no reaccionan como esperábamos y nos llevan a penetrar en el segundo nivel de conflicto personal.

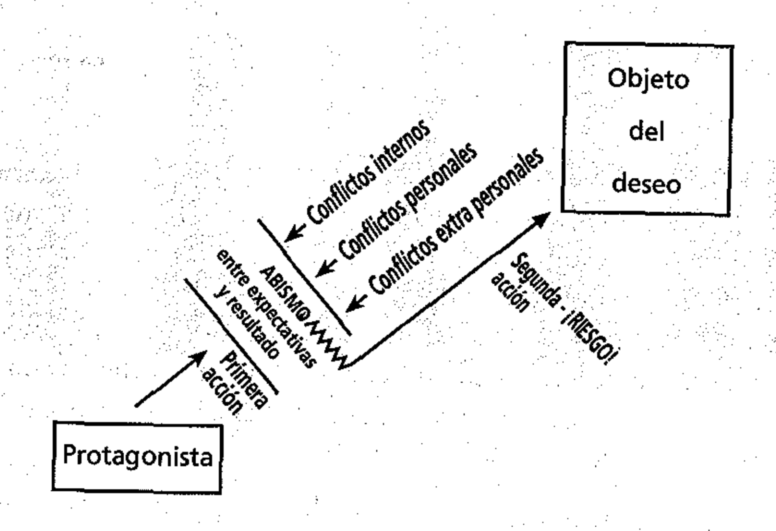
El tercer nivel corresponde a los conflictos extrapersonales. Todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas (gobierno/ciudadano, iglesia/creyente, empresa/cliente); los conflictos con personas (policía/criminal/víctima, jefe/trabajador, cliente/camarero, médico/paciente); y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (el tiempo, el espacio, y cada uno de los objetos que lo componen).

EL ABISMO

Toda HISTORIA nace en aquel lugar donde se rozan los reinos subjetivo y objetivo.

El protagonista persigue un objeto del deseo que se encuentra más allá de su alcance. Consciente o inconscientemente decide llevar a cabo una acción particular, motivado por el pensamiento o por el sentimiento de que ese acto llevará a su mundo a reaccionar de una manera que dará un paso positivo hacia la consecución de su deseo. Desde su punto de vista subjetivo, la acción que ha elegido parecerá la mínima y más conservadora para llegar a producir la reacción que busca. Pero en el momento en el que lleve a cabo dicha acción, el reino objetivo de su vida interna, las relaciones personales o el mundo extrapersonal o una combinación de todos ellos reaccionarán de un modo que resulte más poderoso o diferente de lo que esperaba.

Esta reacción por parte de su mundo bloquea su deseo, frustrándolo o alejándolo de él aún más que antes de llevar a cabo esa acción. En lugar de conseguir que su mundo coopere con él, su acción provoca fuerzas antagonistas que abren un *abismo* entre su expectativa subjetiva y el resultado objetivo, entre lo que pen-



sabía que iba a ocurrir al llevar a cabo la acción y lo que en realidad ocurre, entre lo que considera probable y la verdadera necesidad.

Cada ser humano actúa en un momento dado, de modo consciente o inconsciente, basándose en su sentido de la probabilidad, en lo que espera que probablemente ocurra una vez lleve a cabo una acción. Todos caminamos por la tierra pensando, o por lo menos esperando, comprendernos a nosotros mismos, a las personas que nos resultan más íntimas, a la sociedad y al mundo. Nos comportamos según lo que consideramos la verdad de nosotros mismos, de las personas que nos rodean y de nuestro entorno. Pero esa verdad no la podemos conocer de forma absoluta. Se trata de lo que *creemos* que es cierto.

También creemos que tenemos la libertad de tomar cualquier decisión y llevar a cabo cualquier acción. Pero cada decisión y cada acción que tomamos y llevamos a cabo, de manera espontánea o deliberada, se basa en la suma total de nuestras experiencias, en lo que nos ha ocurrido en nuestra realidad, en nuestra imaginación y en nuestros sueños hasta ese momento. Entonces elegimos actuar sobre la base de lo que nos indica esa recopilación de datos de la vida respecto a la reacción probable de nuestro mundo. Y sólo entonces, cuando llevamos a cabo una acción, es cuando descubrimos la necesidad.

La necesidad es la verdad absoluta. La necesidad es lo que en realidad ocurre cuando actuamos. La verdad se llega a conocer –y *sólo se puede llegar a conocer*– cuando actuamos en la auténtica profundidad y alcance de nuestro mundo y nos enfrentamos a su reacción. Esa reacción es la verdad de nuestra existencia en ese preciso instante, independientemente de lo que hubiéramos creído hasta el momento. La necesidad es lo que debe ocurrir y ocurre, frente a la probabilidad, que es lo que deseamos o esperamos que ocurra.

Ocurre en la ficción al igual que en la vida. Cuando la necesidad objetiva contradice el sentido de la probabilidad que tiene un personaje, de pronto se abre un abismo en la realidad ficticia. Ese abismo es el punto en el que colisionan los terrenos objetivo y subjetivo, la diferencia entre anticipación y resultado, entre el mundo

tal y como lo percibía el personaje antes de actuar y la verdad que descubre a través de la acción.

Una vez se abre un abismo en la realidad, el personaje, que cuenta con su propia voluntad y capacidad, percibe o se da cuenta de que no puede obtener lo que desea actuando de manera mínima y conservadora. Debe recuperar fuerzas y luchar por superar ese abismo para llevar a cabo una segunda acción. Esa siguiente acción es algo que el personaje no habría querido hacer en el primer caso, porque no sólo exige una mayor voluntad y le obliga a excavar más profundamente en su capacidad humana, sino porque, y esto es lo más importante, *la segunda acción le coloca en una situación de riesgo.* Ahora se ve obligado a perder para poder ganar.

SOBRE EL RIESGO

A todos nos gustaría nadar y guardar la ropa. En una situación de peligro, por otro lado, debemos arriesgar algo que queramos o tengamos para obtener otra cosa que deseemos o para proteger algo que poseemos –un dilema que intentamos evitar.

Existe una prueba muy sencilla a la que podemos someter todas las historias. Debemos preguntarnos: ¿qué hay en juego? ¿Qué se arriesga a perder el protagonista si no obtiene lo que desea? Más específicamente: ¿qué es lo peor que le ocurrirá al protagonista si no alcanza su deseo?

Si no se puede responder a esas preguntas con respuestas interesantes, la historia estará mal concebida desde su núcleo. Por ejemplo, si la respuesta es: «Si el protagonista fracasa, la vida volverá a la normalidad», no merece la pena contar esa historia. Lo que el protagonista desea en este caso no tiene ningún valor real, y una historia acerca de alguien que persigue algo de muy poco o ningún valor será la definición del aburrimiento.

La vida nos enseña que la medida del valor de cualquier deseo humano es directamente proporcional al riesgo que implique su búsqueda. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo. Concedemos el valor más elevado a aquello que exige los riesgos más

graves –nuestra libertad, nuestra vida, nuestra alma–. Pero esta obligatoriedad de que exista un riesgo es mucho más que un simple principio estético, dado que se enraíza en la fuente más profunda de nuestro arte. Porque no sólo creamos historias que son metáforas de la vida, sino que las creamos como metáforas de una vida que tiene significado –vivir una vida que tiene significado consiste en vivir en una situación de riesgo perpetuo–.

Analicemos nuestros propios deseos. Lo que sea cierto en nosotros también será cierto en cada personaje que creemos. Deseamos escribir para la pantalla, el mayor medio de expresión creativa del mundo actual; deseamos crear obras bellas y con significado que nos ayuden a dar forma a nuestra visión de la realidad; a cambio queremos que se nos reconozca. Es una ambición noble y un gran logro conseguirlo. Y dado que somos artistas serios, estamos dispuestos a arriesgar aspectos vitales de nuestra vida para vivir ese sueño.

Estamos dispuestos a arriesgar tiempo. Sabemos que ni siquiera los guionistas de mayor talento –Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala– alcanzaron el éxito hasta los treinta o los cuarenta años. Al igual que se requiere diez años o más para crear un buen doctor o un buen profesor, cuesta diez o más años de vida adulta encontrar algo que decir que decenas de millones de personas quieran escuchar, y diez o más años, y a menudo muchos guiones escritos y sin vender, para poder llegar a dominar este oficio tan exigente.

Estamos dispuestos a arriesgar dinero. Sabemos que si tomáramos el mismo esfuerzo y la misma creatividad que hacen falta en un decenio de guiones no vendidos y los aplicáramos a una profesión normal, podríamos retirarnos antes de ver nuestro primer guión en la pantalla.

Estamos dispuestos a arriesgar a otras personas. Cada mañana nos dirigimos a nuestros escritorios y entramos en el mundo imaginario de nuestros personajes. Soñamos y escribimos hasta que se pone el sol y nos late la cabeza. Por eso apagamos el ordenador y nos acercamos a la persona amada. Pero aunque hayamos desconectado el procesador de textos, no podemos desconectar la imaginación. Nos sentamos a cenar y nuestros personajes siguen todavía corriéndonos por la cabeza y desearíamos tener un cuaderno de notas junto al plato. Antes o después la persona a la que amamos nos dirá: «Tengo la sensación de que... no estás realmente aquí». Y será cierto. La mitad del tiempo estamos en otra parte, y nadie quiere vivir con una persona que no está realmente ahí.

El guionista arriesga tiempo, dinero y personas porque su ambición tiene una fuerza que llega a definir su vida. Lo que es cierto para el guionista también lo es para cada personaje que crea:

La medida del valor del deseo de un personaje es directamente proporcional al riesgo que esté dispuesto a correr para conseguirlo; cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo.

EL ABISMO QUE PROGRESA

La primera acción del protagonista ha despertado una serie de fuerzas antagonistas que bloquean su deseo y abren un abismo entre lo que anticipaba y el resultado, alterando las nociones que tiene de la realidad y poniéndole en una situación de mayor conflicto con su mundo y de mayor riesgo. Pero la resistente mente humana adapta rápidamente la realidad para que encaje con un patrón de mayor tamaño que incorpore las nuevas alteraciones y esa reacción inesperada. En ese momento lleva a cabo una segunda acción, más difícil y arriesgada, una acción que resulta coherente con su nueva visión de la realidad, una acción basada en las nuevas expectativas que tiene del mundo. Pero de nuevo su acción provoca fuerzas antagonistas y se abre un nuevo abismo en su realidad. Por eso vuelve a adaptarse a lo inesperado, supera la situación y decide llevar a cabo una acción que de nuevo considera coherente con ese corregido sentido que tiene de las cosas. Exprime aún más sus capacidades y su voluntad, se expone a un mayor peligro y realiza una tercera acción.

Tal vez esta acción consiga un resultado positivo y por el mo-

Objeto del deseo
etc.
Hasta el final
ABISMO
Cuarta acción
Un riesgo y un peligro progresivamente mayores
ABISMO
Tercera acción
ABISMO
Conflictos internos
Conflictos personales
Conflictos extra personales
ABISMO entre expectativas y resultado
Segunda - ¡RIESGO! acción
Primera acción
Protagonista

mento dé un paso hacia su deseo, pero con su siguiente acción se abrirá de nuevo el abismo. Ahora deberá llevar a cabo un acción que exija todavía más voluntad, más capacidad, y que implique un mayor riesgo. Una y otra vez, en una progresión y no en una cooperación, sus acciones provocarán fuerzas antagonistas que abrirán abismos en su realidad. Este patrón se repite en diversos niveles hasta el final de la historia, hasta una acción final que va más allá de lo que los espectadores hubieran podido imaginar.

Esas interrupciones en la realidad, momento a momento, marcan la diferencia entre lo dramático y lo prosaico, entre la acción y la actividad. La verdadera acción es un movimiento físico, vocal

o mental que abre abismos en las expectativas y produce cambios significativos. La mera actividad es un comportamiento en el que ocurre lo esperado y que no genera ningún cambio.

Pero el abismo que se abre entre las expectativas y el resultado es mucho más que una simple cuestión de causa y efecto. En su sentido más profundo, la separación entre la causa, tal y como parecía, y el resultado que realmente produce marca el punto en el que se encuentran el espíritu humano y el mundo. Por un lado tenemos el mundo tal y como creemos que es, por otro lado tenemos la realidad tal y como verdaderamente es. En este abismo se encuentra el nexo de la historia, el caldero en el que se cuece nuestra narrativa. Es ahí donde el escritor encuentra los momentos más intensos que cambian vidas. La única manera de llegar a esa situación es trabajar desde dentro hacia fuera.

ESCRIBIR DESDE DENTRO HACIA FUERA

¿Por qué debemos hacerlo? ¿Por qué durante la creación de una escena debemos encontrar nuestro camino hasta el centro de cada personaje y experimentarlo desde su punto de vista? ¿Qué obtenemos al hacerlo? ¿Qué sacrificamos si no lo hacemos?

Por ejemplo, como antropólogos, podríamos descubrir verdades sociales y medioambientales a través de esmeradas observaciones. Como psicólogos que tomaran notas, podríamos descubrir verdades conductistas. Trabajando desde fuera hacia dentro podríamos presentar personajes superficiales genuinos, incluso fascinantes. Pero la dimensión crucial que no llegaríamos a crear así es la *verdad emocional.*

La única fuente fiable de verdad emocional somos nosotros mismos. Si permanecemos fuera de nuestros personajes inevitablemente escribimos clichés emocionales. Para crear reacciones humanas reveladoras no debemos sólo introducirnos en nuestro personaje, sino también en nosotros mismos. Pero ¿eso cómo se hace? ¿Cómo nos arrastramos hasta el interior de la cabeza de nuestros personajes para que nos empiece a latir el corazón, a sudar las pal-

mas de las manos, a formarse un nudo en nuestro estómago, lágrimas en los ojos, risa en el corazón, excitación sexual, ira, indignación, compasión, tristeza, alegría o cualquiera de las incontables respuestas que se producen dentro del espectro de emociones humanas, si estamos sentados ante nuestros escritorios?

Hemos determinado que un cierto acontecimiento debe tener lugar dentro de nuestra historia, y la situación debe progresar y cambiar. ¿Cómo podemos redactar una escena que cuente con emociones profundas e internas? Podríamos preguntarnos: ¿cómo *debería* alguien llevar a cabo esta acción? Pero eso nos llevaría a crear clichés moralizadores. O también: ¿cómo *haría* alguien esto? Pero eso nos lleva a escribir guiones «monos» –inteligentes pero poco sinceros–. O: «Si mi personaje se encontrara en estas circunstancias, ¿qué haría?». Pero eso nos aleja, nos hace percibir a nuestro personaje caminando por esa fase de su vida, pero sólo adivinando sus emociones, y toda adivinación lleva siempre a crear clichés. O podríamos preguntarnos: «Si yo me encontrara en esas circunstancias, ¿qué haría?». Mientras damos vueltas a esta pregunta en nuestra imaginación, tal vez nuestro corazón comience a latir con más fuerza, aunque está claro que nosotros no somos el personaje. Tal vez sea una emoción ingenua en nosotros, pero quizá nuestro personaje actuara de un modo distinto. ¿Qué hacemos entonces?

Nos preguntamos: «Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?». O como dice Stanislavski, el «si... mágico». Debemos interpretar el papel. No es casualidad que muchos de los mayores dramaturgos, desde Eurípides a Shakespeare o Pinter, y que muchos guionistas, desde D.W. Griffith a Ruth Gordon o John Sayles, también fueran actores o actrices. Todo escritor es un improvisador que interpreta sentado ante su procesador de textos, paseando pensativamente en su habitación, interpretando a sus personajes: hombre, mujer, niño, monstruo. Interpretamos en nuestra imaginación hasta que fluyen las verdaderas emociones sinceras y específicas de nuestros personajes en nuestras venas. Cuando una escena tiene un significado emocional para nosotros, podemos confiar en que tendrá significado para el público. Si creamos un mundo que nos emociona, emocionaremos a los espectadores.

CHINATOWN

Para ilustrar cómo escribir desde dentro, utilizaré una de las escenas más famosas y brillantemente escritas del cine, el clímax del segundo acto de *Chinatown*, del guionista Robert Towne. Trabajaré desde la escena, tal y como se interpretó en la pantalla, aunque también se puede encontrar en el tercer borrador del guión de Towne, fechado el 9 de octubre de 1973 y con la versión doblada al castellano.

SINOPSIS

El detective privado J.J. Gittes está investigando la muerte de Hollis Mulwray, inspector jefe del Departamento de Aguas y Energía de Los Ángeles. Aparentemente, Mulwray se ha ahogado en un depósito de agua, y el crimen desconcierta al rival de Gittes, el teniente de policía Escobar. Cerca del final del segundo acto, Gittes ha reducido el número de sospechosos y de móviles a dos: o una conspiración de millonarios guiados por el despiadado Noah Cross asesinó a Mulwray para conseguir poder político o riquezas, o Evelyn Mulwray asesinó a su marido en un ataque de celos después de encontrarlo con otra mujer.

Gittes sigue a Evelyn hasta una casa situada en Santa Mónica. Escudriñando a través de una ventana, ve a la «otra mujer» que parece drogada y mantenida cautiva. Cuando Evelyn sale para dirigirse al automóvil, él la obliga a hablar y ella dice que esa mujer es su hermana. Gittes sabe que no tiene hermanas, pero por el momento no dice nada.

A la mañana siguiente descubre lo que parecen ser las gafas del fallecido en un estanque de agua salada situado en el hogar de los Mulwray, en las colinas que se yerguen sobre Los Ángeles. Ahora sabe cómo y dónde fue asesinado el hombre. Con esa prueba en la mano vuelve a Santa Mónica para enfrentarse a Evelyn y entregarla a Escobar, quien está amenazando con retirarle a Gittes la licencia de detective privado.

LOS PERSONAJES

J. J. GITTES. Cuando trabajaba para el fiscal del distrito se enamoró de una mujer de Chinatown. Mientras intentaba ayudarla, de alguna manera causó su muerte. Presentó la dimisión y se hizo detective privado, intentando escapar de la política corrupta y de su trágico pasado. Pero ahora se ve arrastrado de nuevo hacia ambos. Y lo que es peor, se encuentra en esa situación porque, días antes del asesinato, se dejó embaucar para investigar a Mulwray por adulterio. Alguien le ha hecho parecer un tonto y Gittes es un hombre con un orgullo excesivo. Detrás de su apariencia tranquila se trata de un impulsivo personaje arriesgado; su cinismo sarcástico enmascara su sed idealista de justicia. Para complicar aún más las cosas, se ha enamorado de Evelyn Mulwray. El objetivo de Gittes en esta escena es *descubrir la verdad*.

EVELYN MULWRAY es la mujer de la víctima e hija de Noah Cross. Se muestra nerviosa y a la defensiva cuando la interrogan acerca de su marido; tartamudea cuando se menciona a su padre. Tenemos la sensación de que se trata de una mujer que oculta algo. Ha contratado a Gittes para que investigue el asesinato de su marido, tal vez para esconder su propia culpabilidad. Sin embargo, durante la investigación parece atraída por él. Tras escapar por los pelos de unos matones, hacen el amor. El objetivo de Evelyn en esta escena es *ocultar su secreto y escapar con Katherine*.

KHAN es el criado de Evelyn. Ahora que ella se ha quedado viuda, él se considera también su guardaespaldas. Se enorgullece de sus dignos modales y de su capacidad de enfrentarse a situaciones difíciles. El objetivo de Khan en esta escena es *proteger a Evelyn*.

KATHERINE es una tímida inocente que siempre ha vivido protegida. El objetivo de Katherine en esta escena es *obedecer a Evelyn*.

LA ESCENA:

INTERIOR/EXTERIOR DE SANTA MÓNICA-BUICK-EN MOVIMIENTO-DÍA

Gittes conduce por Los Ángeles.

Para trabajar desde dentro debemos meternos en la mente de Gittes mientras se dirige al escondite de Evelyn. Debemos imaginar que ocupamos el lugar de Gittes. Las calles se deslizan a nuestro alrededor y nos preguntamos:

«Si fuera Gittes en este momento, ¿qué haría?».

Si dejamos que vague nuestra imaginación, surge la respuesta:

«Ensayar. Siempre ensayo mentalmente antes de enfrentarme a los grandes desafíos de la vida».

Y ahora debemos profundizar en las emociones y la mente de Gittes:

Los nudillos blancos aferrados al volante, los pensamientos desbocados: «Ella le asesinó y entonces me utilizó. Me mintió, se me insinuó. Y sí que me enganchó. Tengo un nudo en el estómago, pero me mostraré tranquilo. Me acercaré lentamente hasta la puerta, entraré y la acusaré. Ella miente. Llamaré a la policía. Fingirá ser inocente y derramará unas pocas lágrimas. Pero yo me mantendré firme como el hielo y le enseñaré las gafas de Mulwray. Después le explicaré cómo lo hizo, paso a paso, como si hubiera estado allí. Ella confesará y la entregaré a Escobar; me desengancharé».

EXTERIOR BUNGALOW-SANTA MÓNICA

El automóvil de Gittes a toda velocidad en la autopista.

Seguimos trabajando desde la perspectiva de Gittes y pensamos:

«Me mostraré tranquilo, me mostraré tranquilo...». De pronto, al ver la casa de ella, se le aparece mentalmente una imagen de Evelyn. Le invade la ira. Se abre un abismo entre nuestra tranquila determinación y nuestra furia.

Los frenos del Buick CHIRRÍAN hasta que el automóvil se detiene. Gittes sale de un salto.

«¡Al diablo con ella!»

Gittes cierra la puerta DE UN PORTAZO y sube apresuradamente los escalones.

«La atraparé ahora, antes de que salga corriendo.»

Gira el pomo, encuentra la puerta cerrada con llave y la GOLPEA.

«¡Maldición!»

INTERIOR BUNGALOW

KHAN, el criado chino de Evelyn, oye los GOLPES y se dirige hacia la puerta.

A la vez que entran y salen los personajes de escena debemos cambiar mentalmente de personaje, aplicando primero un punto de vista y luego otro. Tomando el punto de vista de Khan debemos preguntarnos:

«Si fuera Khan en este momento, ¿qué pensaría, sentiría y haría?».

Al meternos en la piel de este personaje, nuestros pensamientos se dirigen hacia:

«¿Quién diablos será?». Pondremos sonrisa de mayordomo: «Diez a uno a que es ese bocazas de detective otra vez. Yo me encargaré de él».

Khan abre la puerta y se encuentra a Gittes en la entrada.

KHAN
Espere.

Volviendo a la mente de Gittes:

«Ese mayordomo estirado otra vez».

GITTES
Espere usted. ¡*Chow hoy kye dye!*
(traducción: ¡que te jodan, imbécil!)

Gittes aparta a Khan a un lado y entra en la casa.

Al volver a Khan, el repentino abismo entre las expectativas y el resultado nos cambia la sonrisa:

Confusión, ira: «No sólo se abre paso a empu-

jones, sino que me insulta en cantonés. ¡Échalo de aquí!».

Gittes levanta la vista cuando aparece Evelyn en las escaleras, detrás de Khan, y nerviosamente se ajusta el collar mientras desciende.

Como Khan:

«Es la señora Mulwray. Debo protegerla».

Evelyn ha estado llamando a Gittes toda la mañana, esperando conseguir su ayuda. Tras pasar horas preparando las maletas, tiene mucha prisa por llegar al tren de las 17:30 con destino a México. Cambiamos a su punto de vista:

«Es Jake. Gracias a Dios. Sé que le importo. Me ayudará. ¿Cómo estoy?». Instintivamente sus manos se dirigen a su pelo y a su cara. «Khan parece preocupado.»

Evelyn sonríe tranquilizadora a Khan y le hace un gesto para que se marche.

EVELYN
Gracias, Khan.

Como Evelyn volviéndose hacia Gittes:

Sintiéndose más confiada: «Ahora ya no estoy sola».

EVELYN
¿Cómo estás? Te
he estado llamando.

INTERIOR SALA DE ESTAR-LOS MISMOS

Gittes se aleja hacia la sala de estar.

Como Gittes:

«Es tan bella. No la mires. Manténte tranquilo, hombre. Debes estar preparado. Mentirá una y otra vez».

GITTES
... ¿Sí?

Evelyn le sigue, escudriñándole el rostro.

Como Evelyn:

«No consigo que me mire a los ojos. Hay algo que le está preocupando. Parece agotado...».

EVELYN
Jake, ¿has dormido algo?

GITTES
Sí, claro.

«... y hambriento, pobre hombre.»

EVELYN
¿Has almorzado algo? Khan
puede prepararte algo.

Como Gittes:

«¿De qué diablos de comida me habla? Lo haré ahora».

GITTES
¿Dónde está la chica?

De vuelta a los pensamientos de Evelyn, donde se abre repentinamente un abismo en sus expectativas, lo que le provoca una gran sorpresa:

«¿Por qué me pregunta eso? ¿Qué ha salido mal? Tranquila. Finge inocencia».

EVELYN
Arriba, ¿por qué?

Como Gittes:

«Esa voz dulce, la de la inocencia. "¿Por qué?" Tranquilo».

GITTES
Quisiera verla.

Como Evelyn:

«¿Qué querrá de Katherine? No, no puedo dejar que la vea ahora. Miente. Descubre primero qué quiere».

EVELYN
Es que... es que se está dando
un baño en este momento.
¿Por qué quieres verla?

Como Gittes:

Enfadado por sus mentiras. «No dejes que te engañe.»

Gittes pasea la mirada por la habitación y ve las maletas a medio preparar.

«Se está preparando para huir. Menos mal que he llegado. Manténte alerta. Volverá a mentir.»

GITTES
¿Te vas a alguna parte?

Como Evelyn:

«Se lo debería haber dicho pero no había tiempo. No lo puedo ocultar. Di la verdad. Él lo entenderá».

EVELYN
Sí, vamos a coger
el tren de las 17:30.

Como Gittes, se abre un pequeño abismo:

«¿Qué sabrás tú? Parece sincera. No importa. Pon fin a sus mentiras. Hazle saber que vas en serio. ¿Dónde está el teléfono? Aquí».

Gittes toma el auricular.

Como Evelyn:

Perplejidad, reprimiendo el miedo. «¿A quién llama?»

EVELYN
¿Jake...?

«Está marcando. Que Dios me ayude...»

Como Gittes, con la oreja pegada al teléfono:

«Responde, maldita sea». Oye al sargento de centralita contestar.

GITTES
Aquí Gittes. Póngame
con el teniente Escobar.

Como Evelyn:

«¡La policía!». La invade una corriente de adrenalina. Pánico. «No, no. Tranquila. Manténte tranquila. Debe tratarse de Hollis. Pero no puedo esperar. Nos tenemos que ir ahora.»

EVELYN
Eh, pero dime qué pasa.
¿Qué ocurre? Te he dicho
que tenemos que coger
el tren de las 17:30.

Como Gittes:

«Ya es suficiente. Haz que se calle».

GITTES
Tendrás que perder tu tren.
(al teléfono)
Lou, te espero en
el 1972 del Canyon Drive...
Sí, ven enseguida.

Como Evelyn:

Iracunda. «Será idiota...» Un rayo de esperanza. «Tal vez esté llamando a la policía para ayudarme.»

EVELYN
¿Por qué has hecho eso?

Como Gittes:

Petulante satisfacción. «Está intentando hacerse la dura pero la tengo pillada. Qué bien me siento. Estoy comodísimo.»

GITTES
(Arrojando su sombrero
sobre la mesa.)
¿Conoces a algún buen abogado
criminalista?

Como Evelyn, intentando cerrar un abismo cada vez mayor:

«¿Abogados? ¿De qué diablos me está hablando?». Un miedo aterrador de que esté a punto de suceder algo terrible.

EVELYN
No.

Como Gittes:

«Mírala, tranquila y compuesta, fingiendo inocencia hasta el final».

GITTES
(Hablando a través de
una pitillera de plata.)

No te preocupes. Te
recomendaré un par de ellos.
Son caros pero tú puedes
pagarlos.

Gittes extrae con calma un mechero de su bolsillo, se sienta y enciende el cigarrillo.

Como Evelyn:

«Dios mío, si me está amenazando. Me he acostado con él. Mira cómo se pavonea. ¿Quién se cree que es?». La ira la embarga. «No te dejes dominar por el pánico. Manéjalo. Debe existir un motivo para esto.»

EVELYN
¿Quieres hacer el favor de
explicarme a qué viene todo
esto?

Como Gittes:

«Estás enfadada, ¿verdad? Bien, pues observa».

Gittes vuelve a introducir el mechero en el bolsillo y con el mismo movimiento saca un pañuelo que envuelve algo. Lo coloca sobre la mesa, y con mucho cuidado abre las cuatro esquinas de la tela para mostrar las gafas.

GITTES
He encontrado estas gafas
en el jardín, en el estanque.
Eran de tu marido, ¿verdad?...
¿Verdad que sí?

Como Evelyn:

El abismo se niega a cerrarse. Atónita. Nada tiene sentido. Aumenta el temor. «¿Gafas? ¿En el estanque de peces de Hollis? ¿Qué persigue?»

EVELYN
Pues no lo sé. Sí,
es posible.

Como Gittes:

«Un hueco. Píllala ahora. Haz que confiese».

GITTES
(De un salto.)
Lo son, definitivamente. Allí fue
donde lo ahogaron.

Como Evelyn:

Perpleja. «¿En casa?»

EVELYN
¡¿Qué?!

Como Gittes:

Furia. «Consigue que hable. Ahora.»

GITTES
No es el momento de dejarse
asustar por la verdad. El
informe del forense demuestra
que tenía agua salada en los
pulmones. Debes creerme y

al mismo tiempo decirme
cómo ocurrió y por qué.
Debo saberlo antes de que Escobar
llegue aquí porque no quiero perder
mi lincencia de detective.

Como Evelyn:

Su rostro altivo y lívido se le acerca. Caos, miedo paralizante, intentado recuperar el control.

EVELYN
No sé qué pretendes
con eso, sólo sé que es lo más
insensato que he oído en mi vida…

GITTES
¡Basta ya!

Como Gittes:

Perdiendo el control, sus manos salen disparadas y la agarran, se aferra con los dedos a ella, arrancándole una mueca de dolor. Pero la mirada de sorpresa y dolor que ve en sus ojos produce un pinchazo de compasión. Se abre un abismo. Sus sentimientos hacia ella luchan contra la ira. Baja las manos. «Le estoy haciendo daño. Pero hombre, ella no lo hizo a sangre fría. Le podría pasar a cualquiera. Dale una oportunidad. Explícalo todo, paso a paso, pero sácale la verdad.»

GITTES
Quiero facilitarte las cosas.

Tuviste celos, os peleasteis,
él cayó, se golpeó la cabeza…
fue un accidente… pero su amiguita
fue testigo. Tenías que
hacerla callar. No tienes valor
para matarla pero sí bastante
dinero para taparle la boca.
¿Sí o no?

Como Evelyn:

Se cierra el abismo de golpe con un terrible significado: «Dios mío, piensa que lo hice yo».

EVELYN
No.

Como Gittes, tras escuchar su enérgica respuesta:

«Bien, finalmente suena a verdad». Tranquilizándose. «Pero ¿qué diablos está ocurriendo?»

GITTES
¿Quién es? Y no me
digas esa tontería de que es
tu hermana porque tú no
tienes hermanas.

Como Evelyn:

La mayor de las sorpresas la parte por la mitad: «Quiere saber quién es… Que Dios me ayude». Débil tras años de ocultar su secreto. Apresada contra la pared. «Si no se lo digo

llamará a la policía, pero, si se lo digo...» No hay donde esconderse... excepto en Gittes.

EVELYN
Te lo diré... Te diré
la verdad.

Como Gittes:

Confiado. Centrado. «Por fin.»

GITTES
Bien. ¿Cómo se llama?

Como Evelyn:

«Su nombre... Santo Dios, su nombre...».

EVELYN
...Katherine.

GITTES
Katherine, ¿qué?

Como Evelyn:

Preparándose para lo peor. «Díselo todo. Veamos si lo puede aceptar... y si yo lo puedo aceptar...».

EVELYN
Es mi hija.

De vuelta al punto de vista de Gittes en el momento en el que estallan sus expectativas de obligarla finalmente a confesar:

«¡Otra maldita mentira!».

Gittes se acerca a ella rápidamente y le cruza la cara de una bofetada.

Como Evelyn:

Un dolor desgarrador. No siente nada. La parálisis que se produce después de una vida de culpabilidad.

GITTES
He dicho que quiero la verdad.

Ella permanece pasiva, ofreciéndose para que la vuelva a golpear.

EVELYN
Es mi hermana...

Como Gittes:

Golpeándola de nuevo...

EVELYN
...es mi hija...

Como Evelyn:

No siente nada y se deja llevar.

Como Gittes:

...golpeándola aún una vez más, ve sus lágrimas...

EVELYN
...mi hermana...

...golpeándola aún con más fuerza...

EVELYN
...mi hija...

...con el reverso de la mano, con el puño abierto. La agarra y la arroja sobre el sofá.

GITTES
Repito que quiero saber la verdad.

Como Evelyn:

Al principio su ataque parece producirse muy lejos, pero al golpear el sofá toma conciencia y comienza a gritar palabras que nunca antes había dicho a nadie:

EVELYN
Es mi hermana y es mi hija.

Como Gittes:

Un abismo cegador. Atónito. La furia se desvanece al cerrarse lentamente el abismo y admitir las terribles implicaciones que se ocultan tras sus palabras.

De pronto, Khan baja SONORAMENTE las escaleras.

Como Khan:

Dispuesto a luchar para protegerla.

Como Evelyn, recordando de repente:

«¡Katherine! ¡Santo Cielo! ¿Me habrá oído?».

EVELYN
(Apresuradamente a Khan.)
Khan, por favor, vuelve arriba.
Por el amor de Dios, que ella se
quede en su habitación.

Khan mira duramente a Gittes y después vuelve a subir.

Como Evelyn, volviéndose para encontrarse con la expresión congelada en el rostro de Gittes:

Un extraño sentimiento de compasión hacia él se apodera de ella. «Pobre hombre... sigue sin comprenderlo.»

EVELYN
...mi padre y yo...
¿Comprendes? ¿O es demasiado
fuerte para ti?

Evelyn agacha la cabeza hasta las rodillas y comienza a llorar.

Como Gittes:

Una ola de compasión. «Cross... canalla...»

GITTES
(En voz baja.)
¿Te violó?

Como Evelyn:

Imágenes de ella con su padre; hace tantos años. Una aplastante culpabilidad. Pero no más mentiras:

Evelyn niega con la cabeza.

He aquí el punto de una revisión crítica. En el tercer borrador Evelyn explica con mayor detalle que su madre murió cuando ella tenía quince años y que la pena de su padre era tal que tuvo una «depresión» y se convirtió en «un niño pequeño», incapaz de alimentarse o vestirse. Eso les llevó al incesto. Incapaz de enfrentarse a lo que había hecho, su padre entonces le dio la espalda. Esta explicación no sólo ralentizaba el ritmo de la escena, sino que, lo más importante, debilitaba seriamente el poder del antagonista, dándole una vulnerabilidad con la que podíamos simpatizar. Se eliminó y fue sustituida con la pregunta de Gittes: «¿Te violó?» y la negativa de Evelyn -una pincelada brillante que mantiene el núcleo cruel de Cross a la vez que pone a prueba con dureza el amor que Gittes siente por Evelyn.

Esta situación abre por lo menos dos posibles explicaciones para que Evelyn niegue que fue violada: los niños a veces tienen una necesidad autodestructiva de proteger a sus padres. Podría fácilmente haberse tratado de una violación, aunque ni siquiera ahora puede obligarse a acusar a su padre. O fue su cómplice. Su madre había muerto, lo que la convertía en «la señora de la casa». En esas circunstancias, el incesto entre padre e hija no resulta desconocido. Sin embargo, eso no exculpa a Cross. La responsabilidad es en este caso suya, aunque Evelyn se ha castigado a sí misma con la culpabilidad. Su negación obliga a Gittes a enfrentarse a una serie de decisiones que definirán su personalidad: seguir amando a esta mujer o no, entregarla a la policía por asesinato o no. Su negación contradice sus expectativas y se abre un vacío:

Como Gittes:

«Si no fue violada...». Confusión. «Tiene que haber algo más.»

GITTES
¿Y luego qué ocurrió?

Como Evelyn:

Fragmentos de recuerdos de la sorpresa de saberse embarazada, el rostro burlón de su padre, su huida a México, la agonía de dar a luz, una clínica extranjera, la soledad...

EVELYN
Que me marché...

GITTES
¿...a México?

Como Evelyn:

Recordando cuando Hollis la encontró en Méxi-

co, orgullosa mostrándole a Katherine, dolor al quitarle a su hija, los rostros de las monjas, el sonido del llanto de Katherine...

EVELYN
(Asintiendo.)
Hollis fue a buscarme y se hizo cargo de mí. No podía verla... Yo sólo tenía quince años y quería verla pero... no podía. Luego...

Imágenes de alegría al llevar a Katherine a Los Ángeles para estar con ella y mantenerla segura lejos de su padre, pero entonces un repentino temor: «No debe encontrarla nunca. Está loco. Sé lo que quiere. Si le pone las manos encima a mi hija lo volverá a hacer».

EVELYN
(Mirando a Gittes y suplicando.)
Ahora quiero estar con ella; quiero cuidarla.

Como Gittes:

«Por fin tengo la verdad». Siente que se cierra el abismo, y crece su amor hacia ella. Siente pena por lo que ha sufrido y respeto por su valor y devoción hacia su hija. «Deja que se marche. No, mejor aún, sácala tú mismo de la ciudad. Nunca lo conseguirá sola. Y se lo debes.»

GITTES
¿Adónde quieres llevarla ahora?

Como Evelyn:

Un atisbo de esperanza. «¿Qué quiere decir? ¿Me ayudará?».

EVELYN
Iremos a México.

Como Gittes:

Los engranajes empiezan a funcionar. «¿Cómo puedo conseguir que escape de Escobar?»

GITTES
No puedes irte en el tren. Escobar te buscará por todas partes.

Como Evelyn:

Incredulidad. Felicidad. «¡Me va a ayudar!»

EVELYN
Y si... ¿y si nos fuéramos en avión?

GITTES
Sería peor. Más vale que os ocultéis en otra casa. Deja el equipaje aquí.
(Golpe.)
¿Dónde vive Khan? Vete a su casa y déjame su dirección.

EVELYN
Muy bien.

Una luz se refleja en las gafas, que siguen sobre la mesa, y llama la atención de Evelyn.

Como Evelyn:

«Esas gafas...». Una imagen de Hollis leyendo... sin gafas.

EVELYN
Ah, estas gafas no eran de Hollis.

GITTES
¿Cómo lo sabes?

EVELYN
No usaba bifocales.

Sube al piso de arriba y Gittes mira las gafas.

Como Gittes:

«Si no son las gafas de Mulwray...». Se abre un abismo. Todavía queda una pieza de la verdad por descubrir. La memoria vuelve atrás y se remonta a... la comida con Noah Cross, leyendo con gafas bifocales, ojeando la cabeza de un pescado guisado. Se abre más el abismo. «Cross asesinó a Mulwray porque su yerno no le quería decir dónde estaba la hija de su hija. Cross quiere a la niña. Pero no la conseguirá, porque tengo pruebas suficientes para encerrarlo... y las tengo en el bolsillo.»

Gittes guarda cuidadosamente las gafas en su chaleco y entonces alza la vista para ver a Evelyn en las escaleras rodeando con su brazo a una tímida adolescente.

«Encantadora. Como su madre. Un poco asustada. Debe habernos oído.»

EVELYN
Katherine, saluda a
nuestro amigo, el señor Gittes.

Pasamos al punto de vista de Katherine:

Si yo fuera Katherine en este momento, ¿qué sentiría?

Como Katherine:

Nerviosa. Aturdida. «Mi madre ha estado llorando. ¿Le habrá hecho daño este hombre? Le sonríe. Supongo que todo está bien.»

KATHERINE
Hola.

GITTES
Hola.

Evelyn mira a Katherine para tranquilizarla y la vuelve a enviar arriba.

EVELYN
(A Gittes.)
Khan vive en Alameda 1712.
¿Sabes dónde está?

GITTES
Sí.

Como Gittes:

Se abre un último abismo, lleno de imágenes de una mujer a la que amó una vez y de su muerte violenta en Alameda, Chinatown. Sentimientos de temor, de cómo se cierra el círculo de la vida. El abismo se cierra lentamente con el pensamiento, «Esta vez lo haré bien.»

* * *

CREAR DENTRO DE UN ABISMO

Al escribir lo que los actores llaman «monólogos internos» he revivido esta escena con tan buen ritmo a cámara ultra lenta y he dado palabras a los sentimientos y perspectivas. No obstante, así son las cosas ante nuestro escritorio. Puede llevar días o incluso semanas escribir lo que en la pantalla ocupará minutos o segundos. Ponemos cada uno de los momentos bajo un microscopio que piensa, vuelve a pensar, y crea, y vuelve a crear, al entretejer los momentos de nuestros personajes en un laberinto de pensamientos, imágenes, sensaciones y emociones no expresados.

Sin embargo, escribir desde dentro hacia fuera no significa que imaginemos una escena desde el principio hasta el final, encerrados dentro del punto de vista de un único personaje. Más bien, como en el ejercicio mostrado anteriormente, el guionista cambia de perspectiva a perspectiva. Se introduce en el centro consciente de cada personaje y se plantea la siguiente pregunta: «Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?». Siente dentro de sus propias emociones una reacción humana específica y se imagina la siguiente acción que va a llevar a cabo el personaje.

Ahora el problema del guionista es cómo conseguir que la historia siga avanzando. Para construir el siguiente golpe de efecto, el guionista deberá salir del punto de vista subjetivo del personaje y analizar de manera objetiva la acción que acaba de crear. Esa acción prepara una cierta reacción por parte del mundo en el que vive el personaje. Pero eso no debe suceder. En su lugar, el guionista debe abrir un abismo. Para hacerlo se plantea la pregunta con la que se han peleado los escritores desde el principio de los tiempos: *¿Cuál es la situación opuesta?*

Los guionistas son por instinto pensadores dialécticos. Como dijo Jean Cocteau: «El espíritu de la creación es el espíritu de la contradicción, la interrupción de las apariencias hacia una realidad desconocida». Hay que dudar de las apariencias y buscar el opuesto de lo obvio. No debemos limitarnos a la superficie, a tomar las cosas según su valor superficial. En su lugar debemos ir quitando las distintas capas de la vida para encontrar lo oculto, lo inesperado, lo aparentemente inadecuado; en otras palabras, la verdad. Y encontraremos nuestra verdad en el abismo.

Debemos recordar que somos el dios de nuestro universo. Conocemos a nuestros personajes, sus mentes, cuerpos, emociones, relaciones, su mundo. Una vez creamos un momento sincero a partir de uno de los puntos de vista, nos movemos dentro de ese universo, incluso penetrando en los objetos inanimados, a la búsqueda de otro punto de vista para poder invadirlo y crear una reacción inesperada, abriendo de nuevo un abismo entre las expectativas y el resultado.

Cuando lo hemos hecho, volvemos a introducirnos en la mente del primer personaje y nos abrimos camino hasta una nueva verdad emocional preguntándonos otra vez: «Si yo fuera este personaje y en estas circunstancias *nuevas*, ¿qué haría?». Tras encontrar el camino hasta esa reacción y esa acción, volvemos a salir de ese punto de vista y preguntamos: «¿Qué sería lo *contrario*?».

La buena escritura acentúa las REACCIONES.

Muchas de las acciones de cualquier historia resultan más o menos esperables. Cumpliendo con las convenciones del género,

los amantes de las *historias de amor* deben conocerse, el detective de una *película policíaca* debe descubrir un crimen, la vida del protagonista de una *trama educativa* debe surgir desde el fondo donde se encuentra inmerso. El público las conoce bien y espera siempre estas acciones, y otras similares y cotidianas. Como consecuencia, los guiones bien escritos enfatizan menos aquello que *ocurre* y más *a quién* le ocurre y *por qué* y *cómo* ocurre. De hecho, los placeres más ricos y satisfactorios de todos los que existen se encuentran en las historias que se centran en las *reacciones* que provocan los acontecimientos y las *perspectivas que por ellas se obtienen.*

Analicemos de nuevo la misma escena de *Chinatown*: Gittes llama a la puerta esperando que le dejen entrar. ¿Qué reacción recibe? Khan le bloquea la entrada y le pide que espere. ¿Cómo reacciona Gittes? Sorprende a Khan insultándole en cantonés y abriéndose camino. Evelyn baja las escaleras esperando obtener la ayuda de Gittes. ¿La reacción ante ello? Gittes llama a la policía esperando obligarla a confesar el asesinato y a contarle la verdad sobre «la otra mujer». ¿Reacción? Revela que la otra mujer es la hija de su incesto, lo que indica que su lunático padre fue el asesino. Golpe a golpe, incluso en las escenas más tranquilas e introvertidas, se produce una serie dinámica de acciones/*reacciones*/abismos, de renovadas acciones/sorprendentes *reacciones*/abismos que construyen la escena para sus puntos de inflexión y alrededor de ellos, a la vez que las reacciones nos sorprenden y fascinan.

Si escribimos un golpe de efecto en el que un personaje se acerca a una puerta, llama y espera, y como reacción se abre educadamente la puerta para invitarlo a entrar y el director lo rueda así, con toda probabilidad nunca llegue a emitirse. Cualquier montador que merezca dicha calificación lo eliminaría de inmediato y le explicaría al director: «Pedro, son ocho segundos muertos. ¿Llama a la puerta y le abren? No, cortaremos hasta el sofá. Ése es el primer golpe de efecto verdadero. Siento que hayas malgastado una pasta haciendo que tu estrella cruzara una puerta, pero esta toma destruye el ritmo y no tiene sentido». Cualquier escena cuyas reacciones carecen de visión y de imaginación, y que obliga a que las expectativas se equiparen al resultado destruye el ritmo sin sentido.

Una vez imaginamos la escena, golpe a golpe, abismo a abismo, comenzamos a escribir. Lo que escribimos es una vívida descripción de lo que ocurre y de las reacciones que provoca, lo que se ve, se dice y se hace. Escribimos para que cuando otra persona lea nuestras páginas, golpe a golpe, abismo a abismo, experimente la montaña rusa de la vida que hemos vivido nosotros ante nuestro escritorio. Las palabras plasmadas en el papel permiten al lector sumergirse en cada abismo, ver lo que hemos soñado, sentir lo que hemos sentido, aprender lo que hemos llegado a comprender hasta que, al igual que nos ocurre a nosotros, a nuestro público le empieza a latir el pulso, sus emociones fluyen y crea un significado.

LA SUSTANCIA Y LA ENERGÍA DE LA HISTORIA

Las respuestas a las preguntas con que comenzamos este capítulo ya deberían quedar claras. La materia prima de las historias no son sus palabras. Nuestros textos deberían tener lucidez y representar la vida que ante nuestro escritorio hayamos imaginado y sentido. Pero las palabras no son la meta: son el medio, la herramienta. La sustancia de una historia es el abismo que se abre entre lo que un ser humano espera que ocurra cuando realiza una acción y lo que realmente ocurre; la fisura que se produce entre las expectativas y el resultado, la probabilidad y la necesidad. Para construir una escena abrimos constantemente esas brechas en la realidad.

Respecto a la fuente de energía de las historias, la respuesta es la misma: el abismo. El público siente empatía por el personaje, se pone en su piel para perseguir su deseo. Más o menos espera que el mundo reaccione de la manera que lo espera el personaje. Cuando se abre un abismo ante un personaje, también se abre ante el público. Eso constituye el momento de «¡Oh, Dios mío!», el «¡Oh, no!» o el «¡Oh, sí!» que hemos sentido una y otra vez en relatos bien construidos.

La próxima vez que vayamos a ver una película, probemos a sentarnos en la primera fila, junto a la pared, para poder observar al público mientras ve la película. Resulta muy instructivo: las ce-

jas se elevan, mientras las bocas caen abiertas, los cuerpos se desplazan hacia delante y hacia atrás, explota la risa y las lágrimas se deslizan por los rostros. Cada vez que se abre un abismo ante un personaje, también se abre ante el público. Con cada cambio, el personaje debe utilizar más energía y más esfuerzos para su siguiente acción. El público, sintiendo empatía por el personaje, experimenta las mismas acumulaciones de energía que se construyen, golpe a golpe, a lo largo del filme.

Al igual que una carga de electricidad salta de polo a polo en un imán, la chispa de la vida se enciende sobre el abismo entre el yo y la realidad. Con ese relámpago de energía conectamos el poder de la historia y conmovemos el corazón del público.

8 El incidente incitador

Toda historia tiene un diseño formado por cinco partes: el *incidente incitador*, el primer gran acontecimiento del relato, es la causa principal de todo lo que ocurre después y pone en movimiento los otro cuatro elementos: *las complicaciones progresivas, la crisis, el clímax, la resolución*. Si queremos comprender cómo entra a formar parte de la obra el incidente incitador y cómo funciona dentro de ella, deberemos dar un paso atrás y analizar con mayor detenimiento la *ambientación*, el mundo físico y social en el que se desarrolla nuestra historia.

EL MUNDO DE LA HISTORIA

Hemos definido la *ambientación* en términos del período de tiempo, de la duración, de la localización y del nivel de conflicto. Estas cuatro dimensiones nos dan el marco del mundo en el que se desarrolla nuestro relato, aunque para inspirarnos para la multitud de opciones creativas necesitaremos contar una historia original y libre de clichés. A continuación presentamos una lista de preguntas generales que planteamos acerca de cada historia, y después veremos que cada obra nos inspirará su propia lista de preguntas basada en la necesidad de profundizar en la visión que tenga el guionista.

¿Cómo se ganan la vida mis personajes? Dedicamos una tercera parte o más de nuestra vida a trabajar, pero raras son las veces en que vemos escenas de personas haciendo su trabajo. El motivo es sencillo: la mayoría de los trabajos resultan aburridos. Tal vez no lo sean para las personas que los realizan, pero sí son aburridos de ver. Como sabe cualquier abogado, policía o médico, la mayor parte de su tiempo lo dedican a tareas rutinarias, a informes y reu-

niones que cambian poca cosa o nada, el epítome de que las expectativas se equiparen con el resultado. Por eso es por lo que en los géneros profesionales *tribunales, policíaco, médico* nos centramos únicamente en aquellos momentos en los que el trabajo provoca más problemas de los que resuelve. Sin embargo, para llegar al interior del personaje debemos cuestionar cada uno de los aspectos de las veinticuatro horas de sus días. No sólo su trabajo, sino cómo juegan, cómo rezan, cómo hacen el amor.

¿Qué política tiene mi mundo? No tiene por qué ser política en el estricto sentido de derechas e izquierdas o izquierdas y derechas. La política es el nombre que damos a la orquestación del poder en cualquier sociedad. Cada vez que se reúnen algunos seres humanos para hacer algo existe una distribución desigual del poder. En las empresas, en los hospitales, en las religiones, en las agencias gubernamentales y similares siempre hay alguien en los puestos superiores con un gran poder, mientras las personas de los niveles inferiores tienen muy poco o nada de poder y las de en medio tienen algo. ¿Cómo gana o pierde poder un trabajador? No importa cómo intentemos solucionar las desigualdades, o que apliquemos teorías igualitarias de cualquier tipo: las sociedades humanas son empecinada e inherentemente piramidales en sus estructuras de poder. En otras palabras, política.

Incluso aunque estemos escribiendo sobre un hogar deberemos cuestionar su política porque, como en cualquier otra estructura social, las familias son políticas. ¿Se trata de un hogar patriarcal en el que el padre lleva los pantalones y cuando se va el poder pasa a la madre que, cuando a su vez se marcha, lo transfiere al hijo de mayor edad? ¿O se trata de un hogar matriarcal, donde la madre lo gobierna todo? ¿O es una familia contemporánea en la que los hijos tiranizan a sus padres?

Las relaciones de amor también son políticas. Hay una antigua expresión gitana que dice: «El que confiesa primero pierde». La primera persona que diga «Te quiero» habrá perdido porque la otra, al oírlo, sonreirá de inmediato con un gesto de reconocimiento que dará a entender que es a ella a quien aman, por lo que se habrá hecho con el poder de la relación. Si tenemos suerte, esas dos breves palabras se pronunciarán al unísono a la luz de las velas. O si tenemos mucha, mucha suerte, no resultará necesario decirlas... se *harán*.

¿Cuáles son los rituales de mi mundo? En todos los rincones del mundo la vida se desarrolla alrededor de rituales. Este libro mismo es un ritual, ¿verdad? Yo, el autor, he escrito un libro y los lectores lo están leyendo. En otra época y lugar tal vez nos habríamos sentado debajo de un árbol o habríamos dado un paseo, como Sócrates y sus discípulos. Creamos un ritual para cada actividad, no solamente para las ceremonias públicas sino para nuestros propios ritos privados. ¡Que Dios ayude a la persona que intente reorganizar mi orden de artículos de baño alrededor del lavabo del aseo!

¿Cómo comen nuestros personajes? Comer es un ritual diferente en cada lugar del mundo. Por ejemplo, los americanos, según un reciente estudio, comen ahora el setenta y cinco por ciento de sus comidas en restaurantes. Si nuestros personajes comen en casa, ¿son miembros de una familia antigua que se reune para cenar a una hora determinada o de una familia contemporánea que se alimenta directamente del congelador?

¿Cuáles son los valores de nuestro mundo? ¿Qué consideran bueno nuestros personajes? ¿Y malo? ¿Qué les parece correcto? ¿Incorrecto? ¿Qué leyes tiene su sociedad? Debemos ser conscientes de que bueno/malo, correcto/incorrecto y legal/ilegal no tienen por qué necesariamente estar relacionados. ¿Por qué creen nuestros personajes que merece la pena vivir? ¿Qué consideran ridículo buscar? ¿Por qué darían sus vidas?

¿Qué género o combinación de géneros estamos utilizando? ¿Con qué convenciones? Al igual que ocurre con las ambientaciones, los géneros rodean al guionista de limitaciones creativas que deben ser respetadas o alteradas con ingenio.

¿Qué biografías tienen nuestros personajes? A partir del día en el que nacieron en la primera escena, ¿cómo les ha dado forma la vida?

¿Qué trama subyacente tenemos? A menudo se trata de un término mal interpretado. No se refiere a la vida o biografía del personaje. La *trama subyacente* es el conjunto de acontecimientos impor-

tantes que se han producido en el pasado de los personajes y que el guionista puede utilizar para construir las progresiones de la historia. Exactamente cómo utilizamos la trama subyacente para relatar una historia es un tema que trataremos más adelante, pero por el momento baste con decir que no sacamos a nuestros personajes de la nada. Creamos paisajes con las biografías de nuestros personajes que sembramos con acontecimientos que florecerán hasta convertirse en el jardín que cosechemos una y otra vez.

¿Cuál va ser el diseño de mi reparto? No hay nada dentro de una obra de arte que se encuentre en ella por casualidad. Las ideas tal vez surjan de forma espontánea, pero debemos tejerlas consciente y creativamente para conseguir un todo. No podemos permitir que cualquier personaje que se nos ocurra se meta en la historia y desempeñe un papel. Cada papel debe satisfacer un objetivo y el primer principio del diseño de los repartos es la polarización. Jugando con los diversos papeles diseñaremos una red de actitudes en contraste y contradicción.

Si el reparto ideal se sentara a cenar y ocurriera algo, ya fuera algo tan trivial como que se derramara el vino o algo tan importante como el anuncio de un divorcio, cada uno de los personajes reaccionaría de modo independiente y distinto. No habría dos que reaccionaran igual porque no habría dos que compartieran la misma actitud hacia algo. Cada uno es un individuo con su visión de la vida, propia de su personaje, y las diferentes reacciones de cada uno de ellos contrastan con las de los demás.

Si hay dos personajes dentro del reparto que comparten las mismas actitudes y reaccionan de manera similar ocurra lo que ocurra, o los unimos en un solo personaje o echamos a uno de ellos de la historia. Cuando los personajes reaccionan igual reducimos las oportunidades de crear conflictos. Por ello, la estrategia de todo escritor debe consistir en ampliar esas oportunidades al máximo.

Imaginemos el siguiente reparto: padre, madre, hija e hijo llamado Jaime. Esta familia reside en Teruel. Mientras están sentados cenando, Jaime se vuelve hacia ellos y les dice: «Familia, he tomado una gran decisión. Tengo un billete de avión y mañana salgo para Hollywood para dedicarme a la dirección artística en el cine», y los tres responden: «¡Qué idea más maravillosa! ¿No os parece genial? Jaime se va a Hollywood». Y levantan sus vasos de gaseosa para brindar.

CORTE A: habitación de Jaime, donde le ayudan a preparar la maleta y admiran sus cuadros, colgados en las paredes, que reflejan con nostalgia sus años en la escuela de arte. Alaban su talento y predicen su éxito.

CORTE A: el aeropuerto y la familia despidiendo a Jaime con lágrimas en los ojos, abrazándolo: «Escribe cuando consigas trabajo, Jaime».

Supongamos, sin embargo, que Jaime se sienta a cenar, explica su decisión y de repente su padre DA UN PUÑETAZO sobre la mesa: «¿De qué diablos estás hablando, Jaime? Tú no te vas a Jolibú para convertirte en director artístico... sea lo que sea eso. No, tú te quedas aquí, en Torrijas. Porque, Jaime, como sabes, yo nunca he hecho nada para mí mismo. Nunca en toda mi vida. Todo es para ti, Jaime, para ti. Sí, es verdad que soy el rey de los suministros de fontanería en Teruel... pero algún día, hijo, tú serás el emperador de los suministros de fontanería en todo el país y no quiero volver a oír una sola palabra sobre esa tontería. Fin de la discusión».

CORTE A: Jaime está malhumorado en su habitación. Su madre entra a hurtadillas y le susurra: «No le hagas caso. Vete a Hollywood y conviértete en director artístico... sea lo que sea eso. ¿Les dan Óscars por eso, Jaime?». «Sí, mamá, se los dan», responde Jaime. «¡Bien! Pues vete a Hollywood y gáname un Óscar para demostrarle al bruto de tu padre que estaba equivocado. Y sé que lo puedes hacer, Jaime. Porque tienes talento. Yo sé que tienes talento. Lo has heredado de mí. Yo también tenía talento, pero lo dejé todo cuando me casé con tu padre y lo he lamentado desde entonces. Pero, por Dios, Jaime, no te quedes aquí sentado, en Torrijas. Diablos, si este pueblo hasta lleva el nombre de un postre. No, ve a Hollywood y haz que me sienta orgullosa.»

CORTE A: Jaime está haciendo la maleta. Su hermana entra, muy sorprendida, «¡Jaime! ¿Qué estás haciendo? ¿La maleta? ¿Me dejas sola? ¿Con estos dos? Ya sabes cómo son. Me comerán viva. Si

te vas a Hollywood acabaré en el negocio de los suministros de fontanería». Y empieza a sacar sus cosas de la maleta mientras dice: «Si quieres ser un artista puedes serlo en cualquier sitio. Una puesta de sol es una puesta de sol. Un paisaje es un paisaje. ¿Qué diferencia hay? Y algún día tendrás éxito. Yo sé que sí. Ya he visto cuadros como el tuyo... en un todo a cien. No te vayas, Jaime, o me moriré».

Se vaya o no se vaya Jaime a Hollywood, este reparto tan polarizado le da al guionista lo que necesita con tanta desesperación: escenas.

AUTORÍA

Cuando la investigación de las ambientaciones alcanza el punto de saturación, ocurre algo milagroso. Nuestra historia se envuelve en una atmósfera única, en una personalidad que la aísla de cualquier otra historia jamás narrada, independientemente de los millones que se hayan creado a lo largo de los siglos. Es un fenómeno sorprendente: los seres humanos se han contado historias los unos a los otros desde que se sentaban alrededor de las hogueras en las cuevas y cada vez que el narrador utiliza su arte al máximo, la historia que relata es como el retrato hecho por un maestro pintor, es único.

Lo mismo ocurre con las historias que nosotros intentamos relatar, queremos que sean únicas, que se reconozcan y se respeten como originales. En nuestra trayectoria debemos tener presentes tres palabras: «autor», «autoría» y «autenticidad».

En primer lugar, «autor». El «autor» es un título que damos con facilidad a los novelistas y dramaturgos pero pocas veces a los guionistas. Pero en el sentido más estricto de «originador», el guionista crea ambientaciones, personajes e historias, por lo que es un *autor*. La prueba de la autoría es el conocimiento. Un verdadero autor, independientemente del medio que utilice, es un artista que posee un conocimiento pseudodivino de su tema y la prueba de su autoría es que sus páginas están impregnadas de *autoridad*. Qué placer más poco habitual se siente cuando se abre un guión y

uno se ve de inmediato rodeado por la obra, rindiéndose a las emociones y a la concentración porque hay algo inefable entre líneas y por debajo de ellas que nos dice: «*Este autor sabe.* Estoy en manos de una autoridad». Y el efecto que produce escribir con autoridad es la *autenticidad.*

Hay dos principios que controlan la implicación emocional de un público. Primero, la empatía: la identificación con el protagonista que nos hace introducirnos en la historia y buscar, a través de él, nuestros propios deseos en la vida. Segundo, la autenticidad: *debemos creer* o, como sugirió Samuel Taylor Coleridge, debemos estar dispuestos a congelar nuestra incredulidad. Una vez implicados como público, el guionista debe mantenernos inmersos en la historia hasta el FIN. Para conseguirlo ha de convencernos de que el mundo en el que se desarrolla su relato es auténtico. Ya sabemos que la narrativa es un ritual alrededor de una metáfora de la vida. Para disfrutar de esa ceremonia en la oscuridad reaccionamos ante las películas como si fueran reales. Congelamos nuestro cinismo y creemos en el relato siempre que nos siga resultando auténtico. En el momento en el que pierde credibilidad, nuestra empatía se disuelve y dejamos de sentir.

Sin embargo autenticidad no es sinónimo de modernidad. Crear un entorno contemporáneo para un relato no garantiza su autenticidad; la autenticidad significa un mundo internamente coherente, verdadero en sí mismo en alcance, profundidad y detalle. Como nos dice Aristóteles: «Con respecto a la historia es preferible un imposible convincente que una posibilidad que no convence». Todos podemos citar películas que nos han hecho decir: «No me lo creo. La gente no es así. No tiene sentido. Las cosas no ocurren de esa manera».

La autenticidad tampoco tiene nada que ver con la llamada realidad. Una historia que esté ambientada en un mundo que nunca podría existir podría resultar totalmente auténtica. Las artes narrativas no distinguen entre realidad y las diferentes no-realidades de la fantasía, del sueño y de la idealización. La inteligencia creativa del guionista fusiona todas ellas en una realidad única aunque convincentemente ficticia.

Alien, el octavo pasajero: en la primera secuencia la tripulación de una nave interestelar de mercancías despierta en sus cámaras de congelación y se reúne alrededor de la mesa del rancho. Vestidos con los monos de trabajo, beben café y fuman cigarrillos. Sobre la mesa hay un pájaro de juguete que salta dentro de un cristal. Por todas partes hay pequeños objetos de la vida cotidiana que ocupan cada rincón libre. Hay bichos de plástico colgados del techo y notas y fotografías familiares pegadas a una mampara. La tripulación no charla sobre el trabajo ni sobre volver a casa, sino sobre dinero. ¿Forma parte de su contrato este aterrizaje no planificado? ¿Pagará la empresa gratificaciones por esta tarea adicional?

¿Qué se siente al viajar en la cabina de un tráiler? ¿Cómo estaba decorada? Con pequeños objetos de la vida cotidiana: un santo de plástico en el salpicadero, lazos azules ganados en la feria del condado, fotografías de la familia, recortes de revistas. Los camioneros pasan más tiempo en sus camiones que en sus hogares, y cuando hacen un descanso, ¿cuál es su primer tema de conversación? El dinero: las pagas extras, las horas extras, ¿están incluidas en el contrato? Comprendiendo esa psicología, el guionista Dan O'Bannon la recreó con detalles sutiles por lo que, durante la escena, el público se rendía, pensando: «Genial. No son hombres del espacio como Buck Rogers o Flash Gordon. Son camioneros».

En la siguiente secuencia, Kane (John Hurt) investiga el crecimiento de un alienígena mientras algo salta como un resorte y le destroza el casco de su traje espacial. Como si fuera un cangrejo gigante, la criatura cubre por completo la cara de Kane, aferrándose con las patas a su cabeza. Y lo que es peor, introduce a la fuerza un tubo en su garganta, hasta el estómago y le provoca un coma. El agente científico Ash (Ian Holm) se da cuenta de que no puede soltar a la criatura sin destrozar el rostro de Kane, por lo que decide liberarlo cortando las patas una a una.

Pero en el momento en el que Ash aplica la sierra de láser a la primera pata, la carne del bicho se abre y escupe una sustancia viscosa; una «sangre ácida» que produce ampollas y disuelve el acero como si de azúcar se tratara, provocando un agujero en el suelo tan grande como una sandía. La tripulación corre hasta el puente que está debajo y mira cómo el ácido se come el techo y efectúa otro agujero en el suelo que se encuentra por debajo de él. Corren hacia otro de los puentes y ven que también se está comiendo ese techo y ese suelo, hasta que llega tres puentes más abajo, donde el ácido finalmente se detiene. En ese punto al público se le ha ocurrido el siguiente pensamiento: «Esas personas están de mierda hasta el cuello».

En otras palabras, O'Bannon investigó su alienígena. Se preguntó: «¿Qué biología tendrá mi bestia? ¿Cómo evolucionará? ¿De qué se alimentará? ¿Cómo crecerá? ¿Se reproducirá? ¿Tendrá alguna debilidad? ¿En qué será fuerte?». Imaginemos la lista de atributos que O'Bannon debió crear antes de elegir la «sangre ácida». Imaginemos las muchas fuentes que tuvo que explorar. Tal vez realizara un intenso estudio de los insectos terrestres o recordara el poema épico anglosajón del siglo VIII *Beowulf*, en el que el monstruo acuático quema la sangre de Grendel hasta hacer un agujero en el escudo del héroe, o quizá se le apareciera en una pesadilla. Ya fuera originado por medio de la investigación, de la imaginación o de la memoria, el alienígena de O'Bannon es una increíble creación.

Todos los artistas que participaron en *Alien, el octavo pasajero* –guionista, realizador, diseñadores, actores– exprimieron su talento para crear un mundo auténtico. Sabían que la credibilidad es la clave del terror. De hecho, si el público ha de sentir *alguna* emoción, primero debe creer. Porque cuando la carga emotiva de una película se convierte en demasiado triste, demasiado aterradora o incluso demasiado graciosa, ¿cómo intentamos escapar? Nos decimos a nosotros mismos: «Sólo es una película». Rechazamos su autenticidad. Pero si la película es de buena calidad, en cuanto volvemos a dirigir la mirada hacia la pantalla, nos sentimos aferrados por la garganta y de nuevo impelidos hacia esas emociones. No escaparemos hasta que nos libere el relato, que es para lo que originalmente pagamos nuestra entrada.

La autenticidad depende de los «detalles narrativos». Cuando utilizamos una serie de detalles seleccionados, la imaginación del público pone lo demás, completando un todo creíble. Por otro

lado, si el guionista y el realizador intentan que parezca demasiado «real» –especialmente con recursos sexuales y violentos–, la reacción del público es: «Eso no es verdaderamente real» o «Dios mío, eso parece tan real» o «En realidad no están follando» o «Dios mío, pues sí que están follando». En cualquier caso, la credibilidad queda hecha añicos cuando el público se despega de la película para fijarse en las técnicas del realizador. El público seguirá creyendo siempre y cuando no le demos motivos para dudar.

Más allá de los detalles físicos y sociales, también debemos crear una autenticidad emocional. La investigación del autor debe tener como resultado un comportamiento creíble de los personajes. De acontecimiento a acontecimiento, las causas y los efectos deben resultar convincentes y lógicos. El arte del diseño narrativo se basa en un fino ajuste de elementos tanto normales como inusuales que se convierten en universales y arquetípicos. El guionista cuyo conocimiento del tema haya enseñado exactamente qué subrayar y qué aumentar frente a aquello que deba presentar de manera callada y sutil sobresaldrá de entre los miles de guionistas que siempre tocan la misma nota.

La originalidad se encuentra en la lucha por alcanzar la autenticidad y no la excentricidad. En otras palabras, un estilo personal nunca se consigue solamente con base en el deseo consciente, sino que, una vez nuestro conocimiento como autores respecto a la ambientación y a los personajes encaja con nuestra personalidad, las decisiones que tomamos y la organización que creamos para toda esa masa de material será nuestra y de nadie más. Entonces es cuando nuestro trabajo se convierte en lo que somos cada uno, originales.

Comparemos una historia de Waldo Salt (*Cowboy de medianoche*, *Serpico*) con una de Alvin Sargent (*Dominick and Eugene*, *Gente corriente*): una muy dura, la otra muy tierna; una elíptica, la otra lineal; una irónica, la otra llena de compasión. Los estilos personales de ambos tipos de narración son el efecto natural y espontáneo de la maestría alcanzada por el guionista respecto al tema que está tratando en la interminable batalla contra los clichés.

EL INCIDENTE INCITADOR

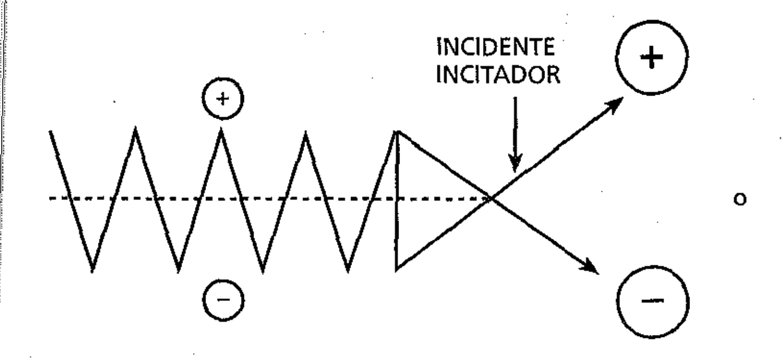
Partiendo de cualquier premisa en cualquier punto dentro de la cronología de la historia, nuestra investigación comienza a nutrir la invención de acontecimientos que, a su vez, reconducen la investigación. En otras palabras, no tenemos por qué necesariamente diseñar una historia desde el principio partiendo de su primer acontecimiento importante. Pero en algún punto de nuestra creación de ese universo se nos plantearán las siguientes preguntas: «¿Cómo pongo en marcha mi historia? ¿Dónde coloco este acontecimiento crucial?».

Cuando se produce un incidente incitador, debe tratarse de un acontecimiento dinámico y completamente desarrollado, y no algo estático o vago. Un incidente incitador, por ejemplo, no es esto: una joven que ha abandonado la universidad vive cerca del campus de la Universidad de Nueva York y se despierta una mañana diciendo: «Mi vida me aburre. Creo que me voy a trasladar a Los Ángeles». Empaqueta sus cosas y se dirige hacia el oeste en moto, aunque su cambio de dirección no cambia ninguno de los valores de su vida. Simplemente exporta su apatía desde Nueva York hasta California.

Por otro lado, si nos damos cuenta de que ha creado un ingenioso papel para las paredes de la cocina a partir de las multas de aparcamiento, y entonces se escuchan unos GOLPES en la puerta, y es la policía con una orden de embargo por valor de diez mil dólares por morosidad, y ella escapa por la escalera de incendios, y se dirige hacia el oeste, podría constituir un incidente incitador. Ha hecho lo que debe hacer todo incidente incitador.

El INDICENTE INCITADOR debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista.

Cuando una historia comienza, su protagonista vive una vida que está más o menos equilibrada. Tiene éxitos y fracasos, altos y bajos. ¿Y quién no? Pero la vida la tiene relativamente controlada.



Entonces, quizá de repente, pero siempre de forma decisiva, se produce un acontecimiento que altera de manera radical ese equilibrio, la carga del valor que tenga la realidad del protagonista oscila hacia lo positivo o hacia lo negativo.

Negativo: nuestra ex estudiante llega a Los Ángeles pero no puede buscar un trabajo legal porque tendría que dar su número de la Seguridad Social. Temerosa de que en un mundo tan informatizado la policía de Manhattan pueda seguirle la pista a través de su número de la Seguridad Social, ¿qué hace? ¿Trabajar sin papeles? ¿Vender drogas? ¿Prostituirse?

Positivo: tal vez la llamada a la puerta sea la de un buscador de herederos con noticias de una fortuna de varios millones de dólares que le ha dejado un pariente anónimo en herencia. Repentinamente rica, se encuentra sometida a grandes presiones. Ya no tiene más excusas que le permitan fracasar, lo que le produce un terror desbocado de destruir ese sueño hecho realidad.

En la mayoría de los casos el incidente incitador es un único acontecimiento que o le pasa directamente al protagonista, o lo provoca el protagonista. Como consecuencia de ese acontecimiento, nuestro héroe se hace de inmediato consciente de que se le ha desequilibrado la vida, para bien o para mal. Cuando se conocen por primera vez unos amantes, ese acontecimiento cara a cara les cambia la vida, por el momento, a positiva. Cuando Jaime abandona la seguridad de su familia en Torrijas por Hollywood, es consciente de que se está colocando en una situación de riesgo.

De vez en cuando un incidente incitador requiere dos acontecimientos: un montaje y un resultado. *Tiburón:* Montaje, un tiburón se come a una bañista y su cuerpo aparece flotando en la playa. Resultado, el sheriff (Roy Scheider) descubre el cadáver. Si la lógica de un incidente incitador nos exige un montaje, no podremos posponer su resultado –por lo menos durante mucho tiempo– y dejar que el protagonista siga sin hacer caso al hecho de que se ha desequilibrado su vida. Imaginemos que *Tiburón* tuviera el siguiente diseño: el tiburón se come a la chica y después el sheriff se va a jugar a los bolos, regala tickets de aparcamiento, le hace el amor a su mujer... mientras el cadáver se pudre en la playa. Una historia no es un emparedado de lonchas episódicas de la vida entre las dos mitades de un incidente incitador.

Pensemos en el calamitoso diseño de *Cuando el río crece.* La película comienza con la primera mitad del incidente incitador: un hombre de negocios, Joe Wade (Scott Glenn), decide construir una presa que cruce el río, sabiendo que inundará cinco granjas con ese proceso. Una de ellas pertenece a Tom y Mae Garvey (Mel Gibson y Sissy Spacek). Sin embargo, nadie avisa al matrimonio. Por lo tanto, durante los siguientes cien minutos vemos a Tom jugar al béisbol, a Tom y Mae luchando por conseguir beneficios con su granja, a Tom yéndose a trabajar en una fábrica y enredado en una disputa laboral, a Mae que se rompe el brazo en un accidente con el tractor, a Joe coqueteando con Mae, a Mae que se va a la fábrica a visitar a su marido que se ha convertido en esquirol y está encerrado en la fábrica, a un Tom muy estresado que no consigue mantener relaciones sexuales, a Mae que le susurra unas palabras de cariño y a Tom, que se levanta, etcétera.

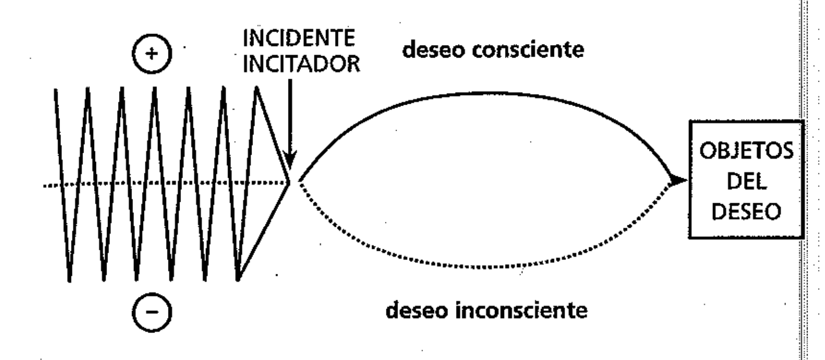
A diez minutos del final la película presenta la segunda mitad del incidente incitador: Tom entra a trompicones en la oficina de Joe, ve una maqueta de la presa y dice, con mucho efecto: «Si construyes esa presa, Joe, inundarás mi granja». Joe se encoge de hombros. Entonces, *deus ex machina,* comienza a llover y el río sube. Tom y sus amigos sacan sus excavadoras para reforzar las orillas; Joe saca la suya para rebajar su altura. Tom y Joe mantienen un duelo con las excavadoras. En ese momento Joe da un paso atrás y declara que ya desde el principio no tenía intención de construir esa presa. FUNDIDO A NEGRO.

El protagonista debe reaccionar ante el incidente incitador.

Pero dada la infinita variabilidad de personalidades de los personajes, cualquier reacción es posible. Por ejemplo, ¿cuántas películas de vaqueros empiezan de la siguiente manera? El malo se lía a tiros con el pueblo y acaba con el viejo sheriff. Los lugareños se reúnen y se encaminan al establo, dirigido por Matt, un pistolero retirado, que ha prometido con un juramento sagrado no volver a matar jamás. El alcalde ruega: «Matt, tendrás que ponerte la estrella y venir en nuestra ayuda. Tú eres el único que lo puede hacer». Matt responde: «No, no, colgué las pistolas hace mucho». «Pero Matt –dice la maestra–, mataron a tu madre.» Matt golpea el polvo con los zapatos y responde: «Bueno... ya era mayor y supongo que le había llegado la hora». Se niega a actuar, pero eso también es una reacción.

El protagonista responde al cambio repentino positivo o negativo que se produce en el equilibrio de su vida de cualquier manera que resulte adecuada para el personaje y su mundo. Pero negarse a actuar no puede durar demasiado tiempo, ni siquiera en los protagonistas más pasivos de las no-tramas más minimalistas. Porque todos buscamos una soberanía razonable sobre nuestras vidas, y si un acontecimiento altera de forma radical nuestro sentido del equilibrio y del control, ¿qué queremos? Lo que quieren todas las personas, incluyendo a nuestros protagonistas: restaurar el equilibrio.

Por consiguiente, el incidente incitador primero desequilibra la vida del protagonista y después le hace sentir el deseo de recuperar el equilibrio. Partiendo de esa necesidad –a menudo rápidamente, a veces de manera deliberada– el protagonista concibe un objeto del deseo: algo físico, coyuntural o de actitud que considera que no tiene o que necesita para volver a encauzar su vida correctamente. Por último, el incidente incitador empuja al protagonista a perseguir de forma activa su objetivo o meta. Y para muchas historias o géneros, con eso es suficiente: se produce un acontecimiento que descentra la vida del protagonista, haciéndole consciente de que tiene un deseo por algo que cree que arreglará las cosas, y sale en su busca.



Pero en el caso de aquellos protagonistas que tendemos a admirar más, el incidente incitador no sólo les provoca un deseo consciente, sino también otro inconsciente. Esos personajes complejos sufren intensas batallas internas porque los dos deseos están enfrentados entre sí. No importa lo que piense conscientemente el personaje porque el público sentirá o intuirá que en el fondo de su ser inconscientemente desea lo contrario.

Conocimiento carnal: Si pudiéramos llevarnos a un lado a su protagonista Jonathan (Jack Nicholson) y preguntarle: «¿Qué quieres?», su respuesta consciente sería: «Soy un tipo atractivo, divertido y me gano la vida de maravilla como censor jurado de cuentas. Mi vida sería un paraíso si pudiera encontrar a la mujer perfecta con la que compartirla». La película nos muestra a Jonathan desde sus años de universidad hasta su edad madura, en una búsqueda de la mujer de sus sueños que se extiende a lo largo de treinta años. Una y otra vez conoce a mujeres bellas e inteligentes, pero pronto su romance a la luz de las velas se convierte en oscuras emociones, en actos de violencia física y en ruptura. Reiteradamente juega a ser el gran romántico hasta que consigue que la mujer se enamore por completo de él, y en ese momento se vuelve contra ella, la humilla y la arroja fuera de su vida.

En el clímax invita a Sandy (Art Garfunkel), un antiguo compañero de universidad, a cenar. Por diversión proyecta diapositivas de todas las mujeres de su vida; un espectáculo que él titula «El desfile de las rompepelotas». Con la aparición de cada nueva imagen de mujer, Jonathan las pone por los suelos ante Sandy por «sus defectos». En la escena de resolución nos lo encontramos con

una prostituta (Rita Moreno) que tiene que leerle una oda que él mismo ha escrito para alabar su pene, para que alcance una erección. Él cree que está buscando a la mujer perfecta, pero nosotros sabemos que, subconscientemente, quiere degradar y destruir a las mujeres y que lo ha hecho durante toda su vida. El guión de Jules Feiffer es un helador retrato de un hombre al que demasiadas mujeres conocen tristemente bien.

Mrs. Soffel: En 1901 un ladrón (Mel Gibson) que ha cometido un asesinato espera su ejecución. La esposa del guardián de la prisión (Diane Keaton) decide salvarle el alma en nombre de Dios. Le lee citas de la Biblia esperando que, cuando lo cuelguen, vaya al cielo, y no al infierno. Se sienten atraídos el uno por el otro. Ella organiza su fuga y se une a él. En su huida hacen el amor, pero sólo una vez. Cuando las autoridades empiezan a ganarles terreno ella se da cuenta de que él está a punto de morir y decide morir con él: «Dispara», le ruega, «no quiero vivir ni un solo día sin ti». El ladrón aprieta el gatillo pero sólo consigue herirla. En la resolución a ella la condenan a cadena perpetua pero entra en su celda con orgullo, escupiéndole a su carcelero.

La señora Soffel parece cambiar en cada decisión, pero percibimos que debajo de tanto cambio de opinión se encuentra un poderoso deseo inconsciente de vivir una experiencia romántica trascendental y absoluta, de tal intensidad que aunque nunca le pasara nada más en la vida, no importaría... por ese único momento sublime que habría experimentado. La señora Soffel es la verdadera romántica.

Juego de lágrimas: Fergus (Stephen Rea), miembro del Ejército Republicano Irlandés, debe encargarse de un cabo británico (Forest Whitaker) hecho prisionero por su unidad del IRA. Descubre que simpatiza con la difícil situación del hombre. Cuando asesinan al cabo Fergus, se desplaza sin permiso a Inglaterra y tiene que esconderse tanto de los británicos como del IRA. Busca a Dil (Jaye Davidson), la novia del cabo. Se enamora de ella, pero entonces descubre que Dil es un travestido. Poco después, le descubre el IRA. Fergus se presentó voluntario al IRA sabiendo que no se trataba de una fraternidad universitaria, por lo que cuando le

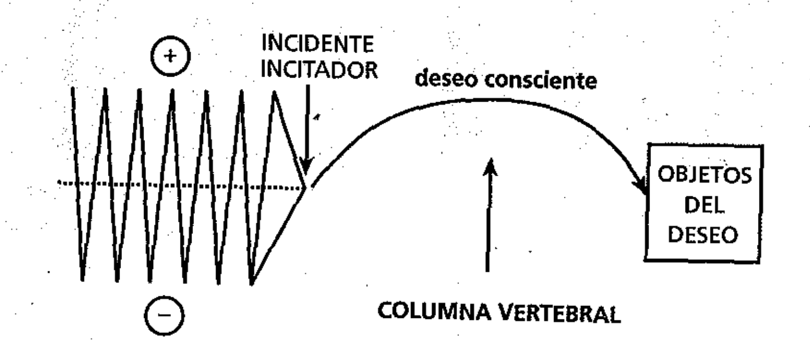
ordenan que asesine a un juez inglés, decide que ha llegado el momento de aclarar sus ideas. ¿Es o no es un patriota irlandés?

Por debajo de la lucha política consciente de Fergus, el público percibe desde sus primeros momentos con el prisionero hasta en las últimas escenas tiernas con Dil que esta película no trata del compromiso con la causa. Oculto tras las zigzagueantes diatribas políticas, Fergus persigue el más humano de los deseos: amar y ser amado.

LA COLUMNA VERTEBRAL DE LA HISTORIA

La energía del deseo de un protagonista constituye el elemento crítico del diseño que conocemos como *la columna vertebral* de la historia (o *línea continua* o *superobjetivo*). La columna vertebral está formada por el profundo deseo y por los esfuerzos del protagonista por restaurar el equilibrio en su vida. Se trata de la fuerza unificadora primaria que mantiene unidos el resto de los elementos narrativos. Porque no importa qué ocurra en la superficie de la historia; cada escena, cada imagen y cada palabra serán al final sólo uno de los aspectos de la columna vertebral y se relacionarán, causal o temáticamente, con ese núcleo de deseo y acción.

Si el protagonista carece de deseo inconsciente, su objetivo consciente pasa a convertirse en la columna vertebral. La columna vertebral de cada película de Bond, por ejemplo, se podría definir como: *vencer al archivillano*. James no tiene deseos inconscientes; quiere, y sólo quiere, salvar al mundo. Como fuerza unificadora de la historia no se puede cambiar su búsqueda de ese objetivo

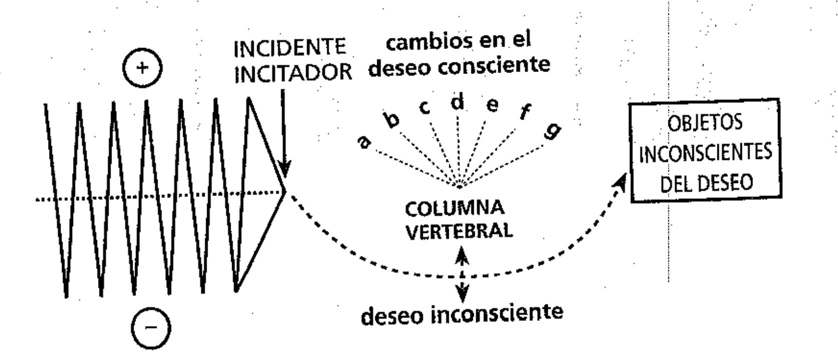


consciente. Si dijera: «Al diablo con el doctor No. Ya me he aburrido del espionaje, y me iré al sur a jugar al golf y mejorar mi *handicap*», la película quedaría destruida.

Por otro lado, si el protagonista tiene un deseo inconsciente, ese deseo pasa a convertirse en la columna vertebral de la historia. Un deseo inconsciente siempre es más intenso y duradero y sus raíces se sumergen en el yo más profundo del protagonista. Cuando un deseo inconsciente es el motor de una historia, ese deseo permite al guionista crear personajes mucho más complejos, que podrían cambiar de manera repetida de deseo consciente.

Moby Dick: Si Melville hubiera hecho de Acab su único protagonista, su novela sería una obra sencilla pero emocionante de *gran aventura*, guiada por la monomanía del capitán por destruir a la ballena blanca. Pero al añadir a Ismael como segundo protagonista, Melville enriqueció su relato hasta convertirlo en un clásico complejo de *trama educativa*. Porque la narración en realidad está basada en el deseo inconsciente de Ismael por luchar contra sus demonios internos, buscando en sí mismo las obsesiones destructivas que percibe en Acab: un deseo que no sólo contradice su esperanza consciente de sobrevivir al lunático viaje de Acab, sino que podría destruirle a él como ha destruido a Acab.

En *Juego de lágrimas*, Fergus agoniza por la política mientras su necesidad inconsciente de *amar y ser amado* guía la narración. Jonathan busca su «mujer perfecta» en *Conocimiento carnal* saltando de relación en relación, mientras su deseo de *humillar y destruir a las mujeres* nunca varía. Los cambios en los deseos en la mente de la señora Soffel son enormes –desde la salvación hasta la conde-



na–, mientras que inconscientemente busca *experimentar el romance trascendental*. El público percibe que esos cambios producidos por los protagonistas complejos son meros reflejos de lo que nunca cambia: el deseo inconsciente.

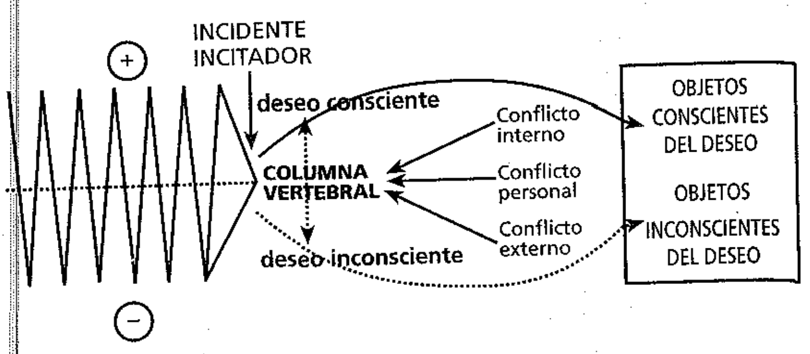
LA BÚSQUEDA

Desde el punto de vista del guionista que busca desde el incidente incitador, pasando por «la columna vertebral» hasta el clímax del último acto, y a pesar de todo lo que hemos dicho sobre los géneros y las diversas formas, desde la arquitrama hasta la antitrama, en realidad sólo existe una única historia. En esencia nos hemos contado los unos a los otros la misma historia desde el amanecer de la humanidad, y a esa historia la podríamos llamar muy apropiadamente *la búsqueda*. Todas las historias toman la forma de una búsqueda.

Para mejor o para peor, un acontecimiento desequilibra la vida del personaje, lo que le provoca un deseo consciente y/u otro inconsciente por aquello que siente que restaurará el equilibrio y le lanza a la búsqueda de su objeto del deseo contra las fuerzas antagonistas (internas, personales, externas). Tal vez lo consiga o tal vez no. Eso es, en resumen, una historia.

La forma esencial de toda historia es sencilla. Pero eso es como decir que la forma esencial de toda música es sencilla. Lo es. Son sólo doce notas. Pero esas doce notas conspiran para crear todo aquello y cualquier otra cosa que alguna vez se haya llamado música. Los elementos esenciales de la búsqueda son las doce notas de nuestra música, la melodía que hemos escuchado durante toda la vida. Sin embargo, como el compositor que se sienta ante el piano, cuando un escritor decide utilizar esta forma en apariencia tan sencilla, descubre cuán increíblemente compleja es y qué difícil de manejar.

Para comprender la forma de búsqueda de nuestra historia lo único que tenemos que hacer es identificar el objeto del deseo de



nuestro protagonista. Debemos penetrar en su psicología y encontrar una respuesta sincera a esta pregunta: «¿Qué quiere?». Tal vez sea el deseo de algo que pueda tomar entre sus brazos: *alguien a quien amar*, como en *Hechizo de luna*. Podría tratarse de la necesidad de alcanzar un crecimiento interno: *la madurez* en *Big*. Pero, ya sea un cambio profundo en el mundo real –*la seguridad frente a una bestia merodeadora* en *Tiburón*– o un cambio profundo en el terreno espiritual –*una vida con sentido* en *El precio de la felicidad*– si nos sumergimos en el corazón del protagonista y descubrimos su deseo, comenzaremos a percibir el arco de nuestra historia, la búsqueda a la que le envía el incidente incitador.

EL DISEÑO DEL INCIDENTE INCITADOR

Todo incidente incitador se produce de dos maneras: al azar o causalmente, ya sea por casualidad o por decisión. Si se trata de una decisión, la puede tomar el protagonista –la decisión de Ben de beber hasta morir en *Leaving Las Vegas*– o, como *Kramer contra Kramer*, la de alguien que tiene la capacidad de alterar la vida del protagonista –la señora Kramer cuando decide abandonar al señor Kramer y a su hijo–. Si se trata de una coincidencia, puede resultar trágica –el accidente que acaba con la vida del marido de Alice en *Alicia ya no vive aquí*– o afortunada –un agente deportivo conoce a una atleta maravillosa y perfecta en *La impostora*–. Por elección o por accidente, no hay otra forma.

El incidente incitador de la trama central debe mostrarse en la pantalla –no en la trama subyacente ni entre escenas ocultas–. Cada trama secundaria tendrá su propio incidente incitador, que puede mostrarse o no en la pantalla, pero resulta crucial para el diseño narrativo contar con la presencia del público en el incidente incitador de la trama principal por dos motivos.

Primero, cuando los espectadores experimentan un incidente incitador, les viene a la mente la principal pregunta dramática, que es una variación de: «¿Cómo acabará esto?». *Tiburón:* ¿Matará el sheriff a la bestia o la bestia al sheriff? *La noche*: Una vez que Lidia (Jeanne Moreau) le dice a su marido (Marcello Mastroianni) que le da asco y que lo va a abandonar, ¿se irá o se quedará? *El salón de música*: Biswas (Huzur Roy), un aristócrata con una pasión por la música que le consume la vida, decide vender las joyas de su esposa y después su palacio para poder financiar su locura por la belleza. ¿Destruirá o redimirá esa extravagancia a ese *connoisseur*?

En jerga de Hollywood, el incidente incitador de la trama central es el «gran gancho». Debe producirse de forma visible porque se trata del acontecimiento que incita y captura la curiosidad del público. La sed de conocer la respuesta a la principal pregunta dramática aferra el interés de los espectadores y lo mantiene hasta el clímax del último acto.

Segundo, presenciar el incidente incitador lleva al público a proyectar mentalmente una imagen de la escena obligatoria. La escena obligatoria (o crisis) es un acontecimiento que los espectadores saben que se debe producir antes de que pueda terminar la historia. Esta escena lleva al protagonista a enfrentarse con las más poderosas fuerzas de antagonismo de su búsqueda, fuerzas que han cobrado vida en el incidente incitador y que se centrarán y fortalecerán durante el curso del relato. Se llama «obligatoria» a esta escena porque, al haber provocado al público para que anticipara este momento, el guionista está forzado a cumplir su promesa y mostrárselo.

Tiburón: Cuando el tiburón ataca a una turista y el sheriff descubre sus restos, nos viene a la mente una imagen muy vívida: el ti-

burón y el sheriff se enfrentan en una batalla cara a cara. No sabemos cómo llegaremos hasta allí o qué resultado tendrá, pero sabemos que no se puede acabar la película hasta que el tiburón tenga al sheriff virtualmente entre sus dientes. El guionista Peter Benchley no podría haber presentado este acontecimiento crítico desde la perspectiva de los ciudadanos mirando hacia el mar a través de unos prismáticos y preguntándose: «¿Es ése el sheriff? ¿Es aquello el tiburón?». ¡ZAS! Y hacer entonces que el sheriff y el biólogo (Richard Dreyfuss) nadaran hasta la costa, gritando: «¡Oh, qué pelea! Se la vamos a contar». Al haber proyectado esa imagen en nuestra mente, Benchley estaba obligado a colocarnos junto al sheriff cuando se produjera.

Al contrario que en los géneros de acción, que presentan de inmediato la escena obligatoria de forma muy estridente, hay otros géneros más interiores que sólo la insinúan en su incidente incitador y después, como si de negativos de fotografía en una solución ácida se tratara, la enfocan despacio con más nitidez. En *El precio de la felicidad* Mac Sledge se está ahogando en alcohol y en una vida carente de todo sentido. Su ascenso desde el abismo comienza cuando conoce a una mujer solitaria que tiene un hijo que necesita un padre. Se siente inspirado a volver a escribir algunas nuevas canciones, a aceptar el bautismo e intentar hacer las paces con su distante hija. De forma gradual construye el rompecabezas de una vida con sentido.

No obstante, el público percibe que, dado que fue el dragón del sinsentido el que llevó a Sledge hasta el fondo del pozo, de nuevo deberá alzar su cabezota, que la historia no puede terminar hasta que el cruel absurdo de la vida le vuelva a dar una bofetada en la cara, esta vez con toda la fuerza destructora de su alma. La escena obligatoria llega en forma de terrible accidente, que acaba con su única hija. Si un borracho necesitara una excusa para volver a darse a la bebida, sería ésta. De hecho, la muerte de su hija deja a su ex mujer en un drogado estupor, pero Sledge encuentra fuerzas para seguir adelante.

La muerte de la hija de Sledge era «obligatoria» en este sentido: supongamos que Horton Foote hubiese escrito un escenario en el cual el alcohólico Sledge se despertara una mañana sin nada por lo que vivir. Conoce a una mujer, se enamora, le gusta su hijo y quiere criarlo, encuentra la religión y escribe una nueva melodía. FUNDIDO DE SALIDA. Esto no es una historia, es una quimera. Si la búsqueda de significado se debió al profundo cambio interno experimentado por Sledge, ¿cómo lo debe expresar Foote? Impensable a través de declaraciones de un cambio de conciencia. El diálogo autoexplicativo no convence a nadie. Debe ser comprobado con un acontecimiento definitivo, por una decisión y una acción elegidas por el protagonista en un momento de gran presión: la escena obligatoria (crisis) y el clímax del último acto.

Cuando digo que el público «sabe» que le espera una escena obligatoria, no me refiero a que lo sepa de manera objetiva y definida. Si se maneja mal ese acontecimiento, el público no saldrá de la película pensando: «Menuda basura, no tiene escena obligatoria». Más bien sabrá de manera intuitiva que falta algo. Toda una vida de rituales narrativos ha enseñado a los espectadores a anticiparse a que las fuerzas del antagonismo provocadas por el incidente incitador aumenten hasta los límites de la experiencia humana y a que la narración no pueda terminar hasta que el protagonista se encuentre de alguna manera cara a cara con esas fuerzas, en su momento óptimo. Relacionar el incidente incitador de una historia con su clímax es un aspecto del *anuncio*, una organización de los acontecimientos previos que nos preparan para los posteriores. De hecho, cada elección que hagamos –género, ambientación, personajes, estado de ánimo– será un anuncio. Con cada línea de diálogo y cada imagen de una acción estaremos guiando al público para que prevea ciertas posibilidades de tal forma que, cuando se produzcan los acontecimientos, satisfagan de algún modo las expectativas que nosotros hemos creado en ellos. No obstante, el principal componente de los anuncios es la proyección de la escena obligatoria (crisis) en la imaginación del público recurriendo al incidente incitador.

EL LUGAR DEL INCIDENTE INCITADOR

¿Dónde debemos colocar el incidente incitador dentro del diseño general del relato? Como norma básica, el primer gran acontecimiento de la trama central se produce antes de que transcurra el veinticinco por ciento de toda la narración. Esta guía resulta útil, independientemente del medio que estemos usando. ¿Cuánto tiempo haríamos que permanecieran sentados los espectadores de una obra de teatro en la oscuridad antes de enganchar la historia de la obra? ¿Obligaríamos a un lector a abrirse camino entre las cien primeras páginas de una novela de cuatrocientas antes de que pueda encontrar la trama principal? ¿Cuánto tiempo nos podemos permitir antes de que se asiente un aburrimiento irremediable? Lo habitual en un largometraje de dos horas de duración es colocar el incidente incitador de la trama principal en algún punto dentro de su primera media hora.

Podría ser lo primero que ocurriera. En los primeros treinta segundos de *Los viajes de Sullivan*, Sullivan (Joel McCrea), un director de películas insulsas pero rentables, desafía a los gerentes de los estudios y parte para realizar una película que tenga importancia social. Antes de que transcurran dos minutos de *La ley del silencio*, Terry (Marlon Brando) ayuda sin saberlo a unos gángsters a asesinar a un amigo.

O mucho más tarde. Tras veintiséis minutos, una prostituta adolescente, Iris (Jodie Foster), entra de un salto en el taxi de Travis Bickle (Robert De Niro) en *Taxi Driver*. Su grosero proxeneta Matthew (Harvey Keitel) la vuelve a sacar a la calle de un estirón, provocando en Travis el deseo de rescatarla. Tras media hora de *Rocky* un oscuro boxeador, Rocky Balboa (Sylvester Stallone) acepta luchar contra Apollo Creed (Carl Weathers) por el campeonato de pesos pesados del mundo. Mientras Sam interpreta *As Time Goes By*, treinta y dos minutos después del comienzo de *Casablanca*, Ilsa de pronto reaparece en la vida de Rick, lanzando una de las grandes historias de amor de la pantalla.

O en cualquier punto intermedio. No obstante, si el incidente incitador de la trama central se produce mucho después de transcurridos quince minutos del relato, el aburrimiento es un riesgo. Por consiguiente, mientras el público espera la trama principal tal vez haga falta recurrir a una trama secundaria para atraer su interés.

En *Taxi Driver* nos engancha la trama secundaria del intento lunático de Travis de cometer un asesinato político. En *Rocky* nos sustenta la historia de amor que se produce en el gueto entre la dolorosamente tímida Adrian (Talia Shire) y el también atribulado Rocky. En *Chinatown* Gittes es engañado para que investigue a Hollis Mulwray por adulterio y esa trama secundaria nos fascina mientras intenta desenredarse de la artimaña. El primer acto de *Casablanca* nos cautiva con los incidentes incitadores de no menos de cinco tramas secundarias muy bien pautadas.

¿Para qué obligar al público a permanecer sentado mientras se le muestra una trama secundaria y a esperar media hora a que comience la trama principal? Por ejemplo, *Rocky* es una película dentro del *género deportivo*. ¿Por qué no empezar con dos escenas rápidas? El campeón de pesos pesados reta a un oscuro boxeador aficionado a una pelea por el título (montaje), a lo que sigue una escena de Rocky decidiendo aceptar al pelea (resultado). ¿Por qué no abrir la película con su trama principal?

Porque, si el incidente incitador de *Rocky* fuera el primer acontecimiento que viéramos, nuestra reacción habría sido enarcar las cejas y preguntar: «¿Y qué?». Por consiguiente, Stallone utiliza esa primera media hora para presentar el mundo y el personaje de Rocky con maestría y economía de tal forma que, cuando Rocky acepta la pelea, la reacción de los espectadores es poderosa y completa: «¿Él? ¿Ese perdedor?». Se quedan sentados atónitos en sus butacas, temiendo la derrota abundante en sangre y huesos machacados que les espera.

Se debe presentar el incidente incitador de la trama central lo antes posible... pero no hasta que ese momento sea el adecuado.

El incidente incitador debe «enganchar» al público y provocar una respuesta profunda y completa. Su respuesta no sólo debe ser

emocional, sino racional. Este acontecimiento no debe centrarse únicamente en los sentimientos de los espectadores, sino provocarles que se planteen la principal pregunta dramática y se imaginen la escena obligatoria. Por consiguiente, la localización del incidente incitador de la trama central la encontraremos en la respuesta a esta pregunta: ¿cuánto debe saber el público sobre el protagonista y su mundo para responder completamente?

En algunas historias, nada. Si la naturaleza de un incidente incitador es arquetípica, no requiere un montaje y se ha de producir de inmediato. La primera frase de *La metamorfosis* de Kafka dice: «Un día Gregor Samsa se despertó para descubrir que se había convertido en una inmensa cucaracha». *Kramer contra Kramer*: Una mujer abandona a su marido y deja a su hijo con él durante los dos primeros minutos de película. No necesita ningún tipo de preparación porque de inmediato comprendemos el impacto que algo así produciría en la vida de cualquier persona. *Tiburón*: Un tiburón se come a un bañista y el sheriff descubre el cadáver. Estas dos escenas se producen durante los primeros segundos y nos hacen comprender su horror al instante.

Supongamos que Peter Benchley hubiera comenzado *Tiburón* con escenas del sheriff dejando su trabajo en la policía de la ciudad de Nueva York y trasladándose a vivir a Amity Island en busca de una vida tranquila como agente de la ley en una ciudad turística. Conocemos a su familia. Nos presentan el ayuntamiento y a su alcalde. Los primeros días del verano se llenan de turistas. Tiempos felices. Entonces un tiburón se come a alguien. Y supongamos que Spielberg hubiera sido lo suficientemente estúpido como para rodar todas esas explicaciones. ¿La habríamos visto? No. La montadora Verna Fields se habría desecho de todo ello arrojándolo al suelo de la sala de montaje, explicando que lo único que necesita saber el público sobre el sheriff, su familia, el alcalde, el ayuntamiento y los turistas se puede dramatizar de forma muy apropiada en la *reacción* del pueblo ante el ataque... pero *Tiburón* empieza con el tiburón.

Lo antes posible, pero no hasta que el momento haya sido madurado... Todos los mundos narrativos y todos los repartos son diferentes, por lo que cada incidente incitador será un acontecimiento distinto ubicado en un punto distinto. Si llega demasiado pronto el público se puede sentir confuso. Si llega demasiado tarde, el público se puede aburrir. Debemos ejecutar nuestro incidente incitador en cuanto el público comprende lo suficiente a los personajes y su mundo como para reaccionar completamente. Ni una escena antes ni una escena después. El momento preciso se encuentra tanto por intuición como por análisis.

Si los guionistas compartimos un fallo al diseñar y ubicar el incidente incitador es que habitualmente retrasamos la trama central mientras llenamos nuestras primeras escenas con explicaciones. Constantemente infravaloramos el conocimiento y la experiencia que nuestro público tiene y presentamos nuestros personajes y su mundo con tediosos detalles que el espectador ya ha intuido con sentido común.

Ingmar Bergman es uno de los mejores realizadores cinematográficos porque es, en mi opinión, el mejor guionista de películas. Y la cualidad que más resalta de entre todas las demás de Bergman es su extremada economía –lo poco que nos dice sobre cualquier cosa–. Por ejemplo, en *Como en un espejo,* lo único que aprendemos sobre sus cuatro personajes es que el padre es un viudo, novelista de bestsellers, su yerno es médico, su hijo estudiante y su hija una esquizofrénica que padece la misma enfermedad que mató a su madre. A ella le han dado unas breves vacaciones en el hospital mental para que pase unos días con su familia en la costa, y ese único acto desequilibra todas las fuerzas en sus vidas, provocando un poderoso drama desde los primeros momentos.

No hay escenas que muestren al padre firmando autógrafos y nos hagan comprender que se trata de un escritor comercial sin éxito crítico. No hay escenas en un quirófano que nos demuestren la profesión del médico. No hay escenas de un internado que expliquen cuánto necesita el hijo a su padre. No hay sesiones de electrochoque para ilustrar la angustia de la hija. Bergman sabe que su público urbano comprenderá con rapidez las implicaciones de los bestsellers, de las batas verdes, del internado y del hospital mental y... menos es siempre más.

LA CALIDAD DEL INCIDENTE INCITADOR

Entre los distribuidores cinematográficos corre el siguiente chiste: empieza una típica película europea con imágenes de nubes doradas, iluminadas por el sol. Corte a nubes todavía más espléndidas y rubicundas. Nuevo corte a nubes aún más magníficas y henchidas. Una película de Hollywood empieza con nubes doradas y henchidas. En la siguiente toma sale un Jumbo 747 de entre las nubes. En la tercera explota.

¿Qué tipo de acontecimiento tiene que ser el incidente incitador?

Gente corriente desarrolla una trama central y una trama secundaria que a menudo se confunden por su diseño poco convencional. Conrad (Timothy Hutton) es el protagonista de la trama secundaria de la película que cuenta con un incidente incitador que acaba con la vida de su hermano mayor en un accidente marítimo. Conrad sobrevive pero presenta desde ese momento signos de culpabilidad y suicidio. La muerte de su hermano forma parte de la trama subyacente, dramatizada en un flashback en el momento de crisis/clímax de la trama secundaria cuando Conrad revive el accidente del barco y elige sobrevivir.

La trama central la gobierna el padre de Conrad, Calvin (Donald Sutherland). Aunque aparentemente pasivo es, por definición, el protagonista: el personaje que provoca empatía y que tiene la voluntad y la capacidad necesarias para perseguir su deseo hasta el límite. A lo largo de toda la película Calvin busca el cruel secreto que persigue a su familia y hace que la reconciliación entre su esposa y su hijo resulte imposible. Tras una dolorosa lucha lo descubre: su mujer odia a Conrad, no desde la muerte de su hijo mayor, sino desde su nacimiento.

En la crisis, Calvin se enfrenta a su esposa Beth (Mary Tyler Moore) con la verdad: es una mujer ordenada y obsesiva que sólo quería un hijo. Cuando llegó el segundo, ella sintió resentimiento hacia él por exigirle amor cuando ella sólo era capaz de amar al primogénito. Siempre ha odiado a Conrad, y él siempre lo ha percibido. Por eso ha tenido tendencias suicidas desde la muerte de su hermano. Calvin fuerza entonces el clímax: ella debe aprender a amar a Conrad o marcharse. Beth se acerca a un armario, prepara una maleta y sale por la puerta. No puede enfrentarse a su incapacidad de amar a su hijo.

Este clímax responde a la principal pregunta dramática: ¿resolverá la familia sus problemas por sí misma, o se destruirá? Trabajando hacia atrás, a partir de la respuesta, debemos buscar el incidente incitador, el acontecimiento que ha desequilibrado la vida de Calvin y le ha enviado en su aventura.

La película empieza con la llegada de Conrad desde el hospital psiquiátrico, supuestamente curado de su neurosis suicida. Calvin siente que la familia ha sobrevivido a la pérdida y que se ha restaurado el equilibrio. A la mañana siguiente Conrad, en un estado de ánimo lúgubre, se sienta frente a su padre a desayunar. Beth coloca un plato de torrijas ante su hijo. Él se niega a comer. Ella le arrebata el plato y, acercándose a la fregadera, tira el desayuno al cubo de la basura, murmurando: «Las torrijas se pasan».

La cámara del realizador Robert Redford corta hasta el padre en el momento en el que su vida se hace añicos. Calvin siente de inmediato que ha vuelto el odio con una venganza. Tras él se oculta algo que da miedo. Ese acontecimiento sobrecogedor envuelve al público con temor y le hace reaccionar pensando: «Mira lo que le ha hecho esa mujer a su hijo. Acaba de volver del hospital y ya le está montando el numerito».

La novelista Judith Guest y el guionista Alvin Sargent caracterizaron a Calvin como un hombre callado y tranquilo, como un hombre que no se levantaría de la mesa de un salto y obligaría a su mujer y a su hijo a reconciliarse. Su primera idea es darles tiempo y animarles con cariño, como en la escena de las fotografías familiares. Cuando descubre los problemas que tiene Conrad en la escuela, contrata a un psiquiatra para él. Habla con suavidad a su mujer, esperando que comprenda.

Dado que Calvin es un hombre compasivo y dubitativo, Sargent tuvo que construir la dinámica de las progresiones de la película alrededor de la trama secundaria. La lucha de Conrad contra el suicidio es mucho más activa que la búsqueda sutil de Calvin. Por lo tan-

to Sargent adelantó a primer plano la trama secundaria del chico, concediéndole un énfasis y un tiempo en pantalla inusitados, a la vez que aumentaba cuidadosamente la tensión de la trama central difuminada en un segundo plano. Para cuando termina la trama secundaria en la consulta del psiquiatra Calvin ya está preparado para llevar la trama central hasta su devastador final. Sin embargo, lo importante es que el incidente incitador de *Gente corriente* se produce porque una mujer tira unas torrijas al cubo de la basura.

Henry James, quien escribió de forma brillante sobre el arte narrativo en los prefacios a sus novelas, dijo una vez: «Después de todo, ¿qué es un acontecimiento?». Un acontecimiento, dijo, podía ser tan poco significativo como que una mujer pusiera la mano sobre la mesa y te mirara «de esa manera». En el contexto adecuado, sólo un gesto y una mirada podrían significar: «Nunca te volveré a ver», o «Te amaré para siempre»: una vida que se destruye o se crea.

La calidad del incidente incitador (o, al fin y al cabo, de cualquier acontecimiento) debe guardar relación con el mundo, los personajes y el género que lo rodean. Una vez se concibe, el guionista debe concentrarse en su función. ¿Altera radicalmente el incidente incitador el equilibrio de fuerzas de la vida del protagonista? ¿Consigue que el protagonista sienta el deseo de restaurar ese equilibrio? ¿Le inspira el deseo consciente de un objeto, material o inmaterial, que considera que restaurará su equilibrio? Si se trata de un protagonista complejo, ¿da vida, también a un deseo subconsciente que contradice su deseo consciente? ¿Lanza al protagonista a una aventura en persecución de su deseo? ¿Hace surgir la principal pregunta dramática en las mentes de los espectadores? ¿Proyecta una imagen de la escena obligatoria? Si hace todo esto, entonces puede ser tan insignificante como una mujer que coloca la mano sobre la mesa y te mira «de esa manera».

CREAR EL INCIDENTE INCITADOR

El clímax del último acto es con mucho la escena más difícil de crear: es el alma del relato. Si no funciona, tampoco funcionará la

historia. Pero la escena más difícil de escribir después de ésa es el incidente incitador de la trama principal. Cambiamos esta escena más veces que ninguna otra. Por lo que a continuación presento algunas preguntas que nos deberían ayudar a recordarlo.

¿Qué es lo peor que le podría ocurrir a mi protagonista? ¿Cómo se podría convertir en lo mejor que le pudiera pasar?

Kramer contra Kramer. Lo peor: el desastre golpea al adicto al trabajo Kramer (Dustin Hoffman) cuando su mujer les abandona a él y a su hijo. Lo mejor: esa acción se convierte en la sorpresa que necesitaba para satisfacer su deseo subconsciente de ser un ser humano cariñoso.

Una mujer descasada. Lo peor: cuando su marido le dice que la abandona por otra mujer, Erica (Jill Clayburgh) se hunde. Lo mejor: su abandono se convierte en la experiencia liberadora que permite a esta mujer dependiente de los hombres satisfacer su deseo subconsciente de independencia y control sobre sí misma.

O: ¿qué es lo mejor que le podría ocurrir a mi protagonista? ¿Cómo se podría convertir en lo peor que le pudiera pasar?

Muerte en Venecia. Von Aschenbach (Dirk Bogarde) ha perdido a su mujer y a sus hijos en una epidemia. Desde entonces se ha sumergido en su trabajo hasta el punto de sufrir un colapso físico y mental. Su médico le envía a un balneario en Venecia a recuperarse. Lo mejor: allí se enamora loca y desesperadamente... pero de un chico. Su pasión por el imposiblemente bello joven y la imposibilidad de ser correspondido, le llevan a la desesperación. Lo peor: cuando una nueva epidemia se desata Venecia y la madre del niño se lleva apresuradamente a su hijo, Von Aschenbach se queda esperando a la muerte para escapar de la desesperación.

El Padrino II. Lo mejor: después de que Michael (Al Pacino) es nombrado Don de la familia mafiosa de los Corleone, decide llevar a su familia al mundo legal. Lo peor: su cruel manera de hacer cumplir el código de la mafia sobre la lealtad acaba en el asesinato de sus socios más cercanos, el distanciamiento de su mujer y sus hijos y el homicidio de su hermano, y lo convierten en un hombre vacío y desolado.

Un relato podría tener más de un ciclo dentro de este patrón.

¿Qué es lo mejor? ¿Cómo se podría convertir eso en lo peor? ¿Cómo se podría convertir de nuevo ese revés en la salvación del protagonista? O: ¿qué es lo peor? ¿Cómo se podría convertir en lo mejor? ¿Cómo podría eso llegar a condenar al protagonista? Nos dirigimos a lo «mejor» y a lo «peor» porque las historias –cuando son arte– no tratan de lo mediocre de las experiencias humanas.

El impacto del incidente incitador crea la oportunidad que nos permite alcanzar los límites de la vida. Es una especie de explosión. En los géneros de *acción* podría ser de hecho una explosión; en otro tipo de películas podría ser tan silencioso como una sonrisa. No importa cuán sutil o directo sea; siempre debe desequilibrar el *status quo* del protagonista y cambiar la ruta actual de su existencia para que el caos invada el universo del personaje. A partir de esa convulsión debemos encontrar un clímax, una resolución, para mejor o para peor, que vuelva a organizar ese universo dentro de un nuevo orden.

11 El análisis de las escenas

TEXTO Y SUBTEXTO

Al igual que el psicoanálisis puede descubrir la estructura de una personalidad, la forma que tenga la vida interna de una escena se podrá desvelar a través de un estudio similar. Si planteamos las preguntas adecuadas, la escena que se desliza con toda rapidez en la lectura y oculta sus defectos reducirá su velocidad hasta llegar a un movimiento a cámara ultralenta, se abrirá y revelará sus secretos.

Si sentimos que una escena funciona no debemos arreglarla. Pero a menudo el primer borrador resulta monótono y forzado. Nuestra tendencia en esos casos es volver a escribir el diálogo una y otra vez, esperando que, al parafrasear las conversaciones, consigamos darles vida... hasta llegar a un callejón sin salida. Porque el problema no se encuentra en las actividades de una escena, sino en sus acciones; no está en cómo hablan o se comportan los personajes al nivel superficial, sino en lo que *están haciendo* ocultos tras sus máscaras. Los golpes de efecto construyen escenas y los defectos de una escena pobremente diseñada se encuentran en esos intercambios de comportamiento. Para descubrir por qué una escena no funciona debemos dividir el todo en sus partes. Por lo que el análisis comenzará separando el texto de la escena de su subtexto.

El texto hace referencia a la superficie sensorial de una obra de arte. En el cine se trata de las imágenes en la pantalla y de la banda sonora con su diálogo, su música y sus efectos sonoros. Lo que vemos. Lo que oímos. Lo que dicen las personas. Lo que hacen las personas. El subtexto es la vida que se oculta bajo la superficie –los pensamientos y sentimientos, tanto conocidos como desconocidos, ocultos tras el comportamiento.

Nada es lo que parece. Este principio exige que el guionista sea siempre consciente de la duplicidad de la vida, que reconozca que

todo existe en por lo menos dos planos y que, por consiguiente, debe escribir con una dualidad similar: en primer lugar debe crear una descripción verbal de la superficie sensorial de la vida con imágenes y sonido, actividades y palabras. En segundo lugar debe crear el mundo interno de los deseos conscientes y subconscientes, de las acciones y las reacciones, de los impulsos y del *id* freudiano, de los imperativos genéticos y de la experiencia. En la ficción ocurre lo mismo que en la realidad: se debe ocultar la verdad detrás de una máscara vital, los verdaderos pensamientos y sentimientos de los personajes detrás de lo que dicen y hacen.

Hay una antigua expresión utilizada en Hollywood que dice: «Si la escena trata de lo que trata la escena, estamos metiendo la pata hasta el fondo». Significa que estamos escribiendo «sin filtros», que estamos escribiendo unos diálogos y unas actividades en las que se expresan los pensamientos y sentimientos más profundos de los personajes con lo que dicen y hacen –estamos escribiendo el subtexto directamente en el texto.

Significa que estamos escribiendo, por ejemplo, lo siguiente: dos personas atractivas están sentadas una frente a la otra alrededor de una mesa donde brilla una vela encendida cuya luz se refleja en el cristal de las copas de vino y en los ojos emocionados de los amantes. Una suave brisa mueve las cortinas. Se escucha de música de fondo un nocturno de Chopin. Los amantes se acarician las manos y, mirándose con amor a los ojos, dicen: «Te quiero, te quiero»... *y realmente es lo que quieren decir.* Se trata de una escena que no se puede interpretar y que morirá como una rata en una carretera.

Los actores no son marionetas que imitan gestos y vocalizan palabras. Son artistas que crean a partir del material del subtexto y no del texto. Un actor da vida a un personaje de dentro hacia fuera, desde los pensamientos y sentimientos tácitos e incluso subconscientes hasta la superficie del comportamiento. Los actores dirán y harán lo que requiera la escena, pero hallarán sus fuentes creativas en la vida interna. La escena, que acabamos de describir no se puede interpretar porque carece de vida interna, de subtexto. No se puede interpretar porque no tiene nada que interpretar.

Cuando reflexionamos acerca de las películas que hemos visto nos damos cuenta de que hemos sido testigos del fenómeno del subtexto durante toda nuestra vida. La pantalla no es opaca sino transparente. Cuando miramos hacia la pantalla, ¿no tenemos la impresión de que estamos observando mentes y sentimientos? Constantemente nos decimos a nosotros mismos: «Yo sé lo que *realmente* está pensando y sintiendo ese personaje. Sé lo que le está ocurriendo en el interior mejor que él mismo y lo sé mejor que la mujer con la que está hablando porque está ocupada con su propio plan».

En la vida nuestra mirada tiende a detenerse en la superficie. Estamos tan consumidos por nuestras propias necesidades, por nuestros conflictos y sueños de vigilia, que apenas conseguimos dar un paso atrás y observar con mente fría lo que ocurre dentro de otros seres humanos. De vez en cuando ponemos un marco alrededor de una pareja situada en un rincón de una cafetería y creamos un momento cinematográfico al percibir debajo de sus sonrisas el aburrimiento y a través del dolor de sus miradas las esperanzas que tienen puestas en el otro. Pero pocas veces lo hacemos así y, cuando ocurre, es sólo durante un momento. Pero en el ritual narrativo vemos de forma continuada lo que se oculta detrás de los rostros y de las actividades de los personajes hasta alcanzar las profundidades de lo no dicho y de lo subconsciente.

Por eso recurrimos a los cuentacuentos, a los guías que nos llevan más allá de lo que parece ser hasta lo que *es*... a todos los niveles, y no durante un momento, sino hasta el final de la historia. El cuentacuentos nos ofrece el placer que nos niega la vida, el placer de permanecer sentados en el ritual oscuro de la historia, mirando más allá del rostro de la vida hasta el corazón de los sentimientos y pensamientos que subyacen a lo que se dice y se hace.

¿Cómo podemos entonces escribir una escena de amor? Imaginemos que hay dos personas cambiando la rueda de un coche. Supongamos que la escena representa un libro de texto virtual sobre cómo arreglar un pinchazo. Dejemos que todo el diálogo y todas las acciones se relacionen con el gato, las tuercas, los tapacubos y los neumáticos: «Pásame eso, ¿quieres?». «Cuidado.» «No te

ensucies.» «Permíteme que... ¡vaya por Dios!» Los actores interpretarán las acciones verdaderas de la escena por lo que contarán con suficiente espacio para introducir el romance en la vida totalmente desde el interior. Cuando se crucen sus miradas, y echen chispas, sabremos qué está ocurriendo porque se estará desarrollando dentro de los pensamientos y de los sentimientos no mencionados de los actores. Al superar esa superficie nos acomodaremos con una sonrisa de conocimiento: «Mira qué ha pasado. No sólo están cambiando la rueda de un coche. Él piensa que la atrae y ella lo sabe. Chico conoce a chica».

En otras palabras, debemos escribir esas situaciones tal y como se producen en la vida. Porque si ofreciéramos la escena de las velas a buenos actores, sospecharían la mentira, se negarían a interpretarla y se marcharían hasta que se eliminara o se volviera a redactar la escena con un subtexto que se pudiera interpretar. Si el reparto no cuenta con la fuerza necesaria para exigir una revisión, harán lo siguiente: introducirán un subtexto a la escena, tenga o no tenga algo que ver con la historia. Los buenos actores no se ponen delante de una cámara sin subtexto.

Por ejemplo, si obligamos a un actor a rodar la escena de las velas, podría atacarla así: «¿Por qué se ha desviado el guionista para escribir esta escena cinematográfica? ¿Qué pasa con las velas, la música romántica y las cortinas al viento? ¿Por qué no hacen como las personas normales y se comen los macarrones viendo televisión? ¿Qué *funciona mal* en esta relación?». ¿No es así la vida? ¿Cuándo se sacan las velas?, ¿cuando todo va bien? No. Cuando todo va bien nos comemos los macarrones ante el televisor, como la gente normal. Por lo tanto el actor, sabiendo eso, creará un subtexto. Mientras miramos la escena pensamos: «Dice que la ama, y tal vez sea así, pero tiene miedo de perderla. Está desesperado». O partiendo de otro subtexto: «Dice que la ama pero mira, la está preparando para las malas noticias. Se está preparando para irse».

La escena no trata de lo que parece tratar la escena. Trata de otra cosa. Y es esa otra cosa –intentar recuperar su afecto o suavizar la situación para una ruptura– la que hará funcionar la escena. Siempre hay un subtexto, una vida interior que contrasta o contradice el texto. Siendo así, el actor realizará un trabajo de múltiples capas que nos permita ver más allá del texto hasta llegar a la verdad que vibra detrás de las miradas, de las voces o de los gestos de la vida.

Este principio no implica que los personajes sean poco sinceros. Se trata de reconocer, basándonos en el sentido común, que todos llevamos una máscara en público. Decimos y hacemos lo que sentimos que deberíamos decir y hacer mientras pensamos y sentimos algo totalmente distinto. Como debe ser. Nos damos cuenta de que no podemos ir por la vida diciendo y haciendo lo que en realidad pensamos y sentimos. Si lo hiciéramos, la vida sería un asilo de lunáticos. De hecho es así como sabemos que estamos hablando con un demente. Los lunáticos son esas pobres almas que han perdido su comunicación interna, por lo que se permiten a sí mismos decir y hacer exactamente lo que están pensando y sintiendo y por eso están locos.

En realidad resulta virtualmente imposible que una persona exprese del todo lo que se está desarrollando en su interior aunque esté loca. No importa cuánto deseemos manifestar nuestros sentimientos más profundos porque siempre nos eluden. Nunca expresamos del todo la verdad, porque pocas veces la conocemos. Consideremos la situación en la que estamos desesperados por expresar nuestros sentimientos y pensamientos más sinceros –el psicoanálisis–: un paciente se tumba en un sillón y vacía su corazón. Desea ser comprendido. No pone barreras, no hay ninguna intimidad que sea tan privada como para no poder confesarse. Y al arrancar sus terribles pensamientos y sentimientos y elevarlos hasta la superficie, ¿qué hace el analista? En silencio asiente y toma notas. ¿Y qué apunta en esas notas? Lo que *no se está diciendo*, el secreto, las verdades subconscientes que se ocultan detrás de la confesión que al paciente le atenaza las entrañas. Nada es lo que parece. No hay texto sin subtexto.

Esto tampoco significa que no podamos escribir poderosos diálogos en los que las personas intentan desesperadamente decir la verdad. Sólo significa que los momentos más apasionados deben ocultar un nivel aún más profundo.

Chinatown: Evelyn Mulwray grita: «Es mi hermana y es mi hija. Mi padre y yo...». Pero lo que no dice es: «Por favor, ayúdame». Su angustiada confesión es de hecho una súplica de ayuda. Subtexto: «Yo no asesiné a mi marido; lo hizo mi padre... para hacerse con mi hija. Si tú me arrestas la cogerá. Por favor, ayúdame». En el siguiente golpe de efecto Gittes dice: «Te tendremos que sacar de la ciudad». Una respuesta ilógica que tiene todo el sentido. Subtexto: «He comprendido todo lo que me has dicho. Sé que tu padre lo hizo. Te quiero y voy a arriesgar la vida para salvaros a ti y a tu hija. Después iré a por ese desgraciado». Todo esto se desarrolla por debajo de la escena, ofreciéndonos un comportamiento sincero pero sin diálogo «directo» y, además, sin robarle al público del placer de alcanzar una visión interna.

La guerra de las galaxias: Cuando Darth Vader le ofrece a Luke la oportunidad de unirse a él para gobernar el universo y «Llevar el orden a las cosas», la reacción de Luke consiste en intentar suicidarse. De nuevo nos encontramos ante una reacción ilógica, aunque tenga todo el sentido, porque tanto Luke como el público interpretan el subtexto de Darth Vader: detrás de «Llevar el orden a las cosas» se encuentra una implicación no dicha: «... y esclavizar a millones de personas». Cuando Luke intenta acabar con su vida interpretamos el subtexto heroico: «Moriré antes de unirme a tu malvada empresa».

Los personajes pueden decir y hacer todo aquello que imaginemos. Pero, dado que a todos los seres humanos les resulta imposible decir o actuar toda la verdad porque siempre existe por lo menos una dimensión subconsciente, el guionista debe incluir una capa de subtexto. Y cuando el público percibe ese subtexto la escena funciona correctamente.

Este principio también se extiende a las novelas en primera persona, al soliloquio teatral y a las narraciones ante la cámara y en voz en off. Porque aunque los personajes hablan en privado con nosotros eso no significa que conozcan la verdad o sean capaces de contarla.

Annie Hall: Cuando Alvy Singer (Woody Allen) habla directamente con el público y «confiesa» sus miedos e incapacidades, también miente, separa, engatusa, exagera y racionaliza, todo en un esfuerzo de engañarse a sí mismo para poder ganarnos y convencerse de que tiene el corazón en el lugar correcto.

Hay subtexto incluso cuando un personaje se encuentra sólo. Porque aunque no haya nadie más observándonos, nosotros sí. Llevamos máscaras para ocultar nuestro verdadero yo de nosotros mismos.

No sólo las personas llevan máscaras, sino también las instituciones, que contratan a expertos en relaciones públicas para que las mantengan en su lugar. La sátira de Paddy Chayefsky, *Anatomía de un hospital*, corta hasta el núcleo de esa verdad. El personal de los hospitales viste de blanco y actúa como científicos profesionales entregados. Pero si se ha trabajado alguna vez en una institución médica se sabe que esconde una avaricia, un ego y un cierto toque de locura invisibles. Si se quiere morir se va a un hospital.

La constante dualidad de la vida es incluso real en los objetos inanimados. En la adaptación que Robert Rossen hizo de *Billy Budd* de Melville, titulada *La fragata infernal*, un buque de guerra atraca en aguas tropicales una noche. Incontables estrellas brillan en el cielo reflejándose con magnificencia en el tranquilo mar negro. Una baja luna llena extiende su reflejo desde el horizonte hasta la proa del barco. Las arrugadas velas tiemblan bajo las cálidas brisas. El cruel oficial de la policía, Claggart (Robert Ryan) está de guardia. Billy (Terence Stamp) no puede dormir por lo que sube a cubierta y se queda con Claggart en la borda. Comenta la belleza de la noche. Claggart responde: «Sí, Billy, sí, pero recuerda que por debajo de esa brillante superficie hay un universo de monstruos ocultos». Incluso la madre Naturaleza lleva una máscara.

LA TÉCNICA DEL ANÁLISIS DE ESCENAS

Para analizar una escena debemos dividirla en pautas de comportamiento tanto al nivel del texto como del subtexto. Una vez se examina con detenimiento se perciben con toda claridad sus de-

fectos. A continuación presentaremos un proceso en cinco pasos diseñado para obligar a una escena a desvelar sus secretos.

Primer paso: definir el conflicto

En primer lugar debemos preguntarnos quién gobierna la escena, quién la motiva y hace que tenga lugar. Cualquier personaje o cualquier fuerza pueden gobernar una escena, incluso un objeto inanimado o un acto de la naturaleza. Después hemos de revisar el texto y el subtexto de ese personaje o fuerza en cuestión y planteamos: ¿qué quiere? El deseo es siempre la clave. Debemos expresar ese deseo (o en lenguaje interpretativo: el objetivo de la escena) como un infinitivo, por ejemplo: «Hacer esto...» o «Conseguir eso...».

Después analizaremos toda la escena preguntándonos: «¿Qué fuerzas antagonistas se interponen entre él y su deseo? De nuevo, esas fuerzas pueden surgir de cualquier nivel o de una combinación de niveles. Una vez identificados los antagonistas plantearemos: ¿qué quieren las fuerzas antagonistas? Eso también lo debemos expresar en la forma infinitiva: «No hacer esto...» o «Conseguir esto otro en su lugar...». Si la escena está bien escrita, al comparar el conjunto de frases que expresan los deseos de ambas partes veremos que entran en conflicto directo, que no se van por la tangente.

Segundo paso: anotar el valor del comienzo

Debemos identificar el valor que está en juego en la escena y anotar su carga, positiva o negativa, al principio de la misma. Por ejemplo: «La justicia. El protagonista presenta una carga negativa porque es prisionero de su propia ambición obsesiva». O: «La fe. El protagonista presenta una carga positiva porque cree que Dios le sacará de esta situación».

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

Un golpe de efecto es un intercambio de una acción y una reacción que se produce en el comportamiento de un personaje. Analicemos detenidamente la primera acción de la escena a dos niveles: hacia fuera, en términos de qué parece estar haciendo el personaje y, lo que es más importante, por debajo de la superficie de lo que esté haciendo realmente. A esto lo denominaremos *la acción subtextual* y lo expresaremos con una frase que incluya un gerundio activo, como por ejemplo: «Está rogando». Intentemos encontrar frases que no sólo indiquen una acción sino también los sentimientos del personaje. Por ejemplo, «solicitando» sugiere que un personaje actúa con cierta sensación de formalidad, mientras que «arrastrándose a sus pies» transmite una servidumbre desesperada.

Las frases que expresan la acción en el subtexto no describen las acciones del personaje en términos literales; van más allá para dar nombre a la acción esencial del personaje e incluyen connotaciones emotivas.

Repasemos ahora la escena para ver qué reacción ha producido esa acción y describamos la reacción con otra expresión que incluya un gerundio activo. Por ejemplo: «Ignorando su ruego».

Este intercambio entre una acción y una reacción es un golpe de efecto. Siempre que se mantenga que el Personaje A está «Arrastrándose a sus pies» mientras el Personaje B está «Ignorando su ruego», se tratará del mismo golpe de efecto. No se producirá un nuevo golpe de efecto hasta que cambie claramente el comportamiento.

Si, por ejemplo, cambiara la actitud del Personaje A para convertirse en «Amenazando con abandonarla» y, como reacción la falta de atención del Personaje B se convirtiera en «Riéndose ante su amenaza», entonces el segundo golpe de efecto de la escena sería «amenazando/riéndose» hasta que el comportamiento de A y B volviera a cambiar por tercera vez. El análisis se repite hasta revisar la escena completa, dividida en golpes de efecto.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

Al final de la escena debemos examinar qué carga tiene el valor de la situación del personaje y describirla como positiva o negativa. Después compararemos lo que anotemos con la nota que tomamos en el segundo paso. Si las dos anotaciones son iguales la actividad que se haya desarrollado entre ambas será un no aconteci-

miento. No habrá cambiado nada, por lo que no habrá ocurrido nada. Tal vez se hayan transmitido explicaciones al público pero la escena resultará átona. Si, por el contrario, el valor ha sufrido un cambio será porque la escena ha avanzado.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

Debemos comenzar a partir del primer golpe de efecto y revisar las frases de los gerundios que describen las acciones de los personajes. Al repasar las acciones y reacciones hasta el final de la escena debe surgir una forma o pauta. En una escena bien diseñada incluso los comportamientos que parezcan caóticos presentarán un arco y tendrán un propósito. De hecho, en ese tipo de escenas los golpes de efecto parecen producirse al azar aunque cuentan con un cuidadoso diseño. Dentro del arco debemos localizar el momento en el que se abre un abismo importante entre las expectativas y los resultados, cambiando la escena para que alcance los alterados valores finales. Ese momento particular se denomina punto de inflexión.

El siguiente análisis del diseño de las dos escenas que presentamos a continuación ilustra esta técnica.

CASABLANCA

El clímax a mitad de acto de *Casablanca* se desarrolla dentro de una unidad de tiempo y dentro de un lugar que acentúan el conflicto personal y expresan su acción principal de manera verbal.

SINOPSIS

Rick Blaine, un luchador antifascista por la libertad, e Ilsa Lund, una expatriada noruega, se conocen en París en 1940. Se enamoran y comienzan una relación. Él le propone matrimonio pero ella evita darle una respuesta. Rick se encuentra en la lista de personas buscadas por la Gestapo. La víspera de la invasión nazi los amantes acuerdan encontrarse en la estación del ferrocarril y escapar juntos

de la ciudad. Pero Ilsa no acude a la cita. En su lugar envía una nota donde le dice a Rick que lo ama pero que nunca volverá a verlo.

Un año más tarde Rick dirige un café en Casablanca. Se ha convertido en un hombre aislado y determinadamente neutral que no se implica en ningún asunto ni personal ni político. Como dice: «No arriesgo el cuello por nadie». Bebe demasiado y siente que ha acabado con su yo anterior. Entonces entra Ilsa del brazo de Victor Laszlo, un renombrado líder de la resistencia. Los enamorados se vuelven a encontrar. Detrás de su conversación frívola su pasión resulta palpable. Ilsa se marcha con Laszlo pero Rick se queda en el oscuro café bebiendo durante toda la noche, esperando.

Algunas horas después de medianoche ella reaparece. Para entonces Rick ya está muy enternecido e igualmente borracho. Ilsa le confiesa con cautela que aunque admira a Laszlo no lo ama. Entonces, antes de que ella le pueda decir que lo ama a él, Rick, en una embriagada amargura, denigra la historia de Ilsa comparándola con las que se cuentan en los burdeles. Mirándola fijamente con una sonrisa torcida añade el insulto a la injuria: «Dime, ¿por quién me abandonaste? ¿Fue por Laszlo? ¿O hubo otros en medio? ¿O eres de las que no lo cuentan?». Tras esta difamación, que implica que es una prostituta, ella sale corriendo mientras él cae cubierto de alcohólicas lágrimas.

EL CLÍMAX EN MEDIO DEL ACTO

Al día siguiente Ilsa y Laszlo salen a buscar visados de salida al mercado negro. Mientras él intenta llegar a un acuerdo en un café ella espera ante un puesto callejero de ropa de hilo. Viéndola sola, Rick se acerca.

Primer paso: definir el conflicto

Rick inicia y controla la escena. A pesar de su conflicto interno por el dolor que ha sufrido desde que ella lo abandonara en París y de la ira que reprime al verla con otro hombre, el deseo de Rick está claro: «Volver a ganarse a Ilsa». Su fuente de antagonismo también está clara: Ilsa. Los sentimientos de ella son muy complejos y están

teñidos de una mezcla de emociones; culpabilidad, pesar y deber. Ama apasionadamente a Rick y volvería con él si pudiera; pero por motivos que sólo ella conoce no puede. Atrapada entre dos necesidades irreconciliables se puede expresar el deseo de Ilsa como «Mantener en el pasado su relación con Rick y seguir con su vida». Aunque mezclados con conflictos internos, sus deseos se encuentran en una oposición directa.

Segundo paso: anotar el valor del comienzo

El *amor* gobierna la escena. El insultante comportamiento de Rick en su última escena cambió el valor a negativo aunque todavía tiene tintes positivos porque el público y Rick perciben un rayo de esperanza. En las escenas anteriores se han dirigido a Ilsa como «Señorita Ilsa Lund», una mujer soltera que viaja con Laszlo. Rick quiere cambiar esa situación.

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

GOLPE 1

EXTERIOR BAZAR - PUESTO DE ROPA DE HILO

El cartel sobre el puesto del vendedor árabe dice LINGERIE. Muestra a Ilsa una sábana de encaje.

Acción del vendedor: VENDE.

ÁRABE
No encontrará otro igual
en todo Marruecos,
Mademoiselle.

Justo en ese momento se acerca Rick a Ilsa por detrás.

Acción de Rick: SE ACERCA A ELLA.

Sin mirar, Ilsa percibe su presencia. Finge interés por el encaje.

Reacción de Ilsa: LE IGNORA.

El vendedor sujeta un cartel que indica 700 francos.

ÁRABE
Sólo setecientos francos.

GOLPE 2

RICK
Te va a engañar.

Acción de Rick: LA PROTEGE.

Ilsa se toma un segundo para recuperar la compostura. Mira hacia Rick y entonces, con educada formalidad, se vuelve hacia el vendedor.

ILSA
No me importa, gracias.

Reacción de Ilsa: RECHAZA LA INSINUACIÓN DE RICK.

Para recuperar a Ilsa de Laszlo, la primera tarea de Rick consiste en romper el hielo -no es nada sencillo dadas las recriminaciones y las airadas emociones de su última escena-. Su aviso parece insultar al vendedor árabe, quien no parece ofenderse, aunque en el subtexto parece referirse a algo más: la relación de la mujer con Laszlo.

GOLPE 3

ÁRABE
¿Ah... es usted amiga de Rick?
Para amigos de Rick hay
un pequeño descuento. ¿Dije
setecientos francos?
(Sujetando otro cartel.)
Se lo dejo en doscientos.

RICK
Lo siento, no estaba en
condiciones de recibirte
cuando viniste anoche.

Acción de Rick: SE DISCULPA.

ILSA
Ya no importa.

Reacción de Ilsa: LE RECHAZA UNA VEZ MÁS.

ÁRABE
Y para amigos especiales
de Rick hay descuentos especiales,
sólo cien francos.

Sustituye el segundo cartel con un tercero que dice 100 francos.

La acción protectora de Rick en el primer golpe de efecto surge de manera natural; la disculpa en el segundo golpe resulta más difícil y extraña. Oculta su bochorno utilizando una formalidad excesiva para frivolizarlo. Ilsa no se siente conmovida.

GOLPE 4

RICK
Tu historia me dejó algo
confundido, tal vez
fuera por el whisky.

Acción de Rick: SE INVENTA UNA EXCUSA.

ÁRABE
Tengo manteles, servilletas...

ILSA
Gracias, no, no quiero nada.

Reacción de Ilsa: RECHAZA A RICK POR CUARTA VEZ.

ÁRABE
(Marchándose apresuradamente.)
Por favor... un momento.

El vendedor árabe enriquece la escena de diversas maneras. La abre con un tono cómico que actúa como contrapunto para el oscuro final; vende encaje, lo que añade connotaciones de boda y de sexualidad a través de la ropa interior; no obstante, lo más importante es que intenta venderle Rick a Ilsa. La primera frase del vendedor declara que Rick es un tesoro. Para demostrar el poder de Rick el vendedor baja su precio «Para los amigos de Rick». Entonces, escuchando algo sobre la noche anterior, el vendedor rebaja aún más el precio «Para los amigos especiales de Rick».

Esa frase va seguida de la segunda referencia que hace Rick a la bebida, cuando intenta que

le sirva de disculpa por su comportamiento insultante. Ilsa no quiere escuchar excusas pero sigue de pie y espera y podríamos suponer que no está esperando para comprar encajes.

GOLPE 5

Un breve silencio mientras ella finge estudiar los encajes.

RICK
Bien, ¿por qué has venido?
¿Para explicarme por qué
me dejaste plantado?

Acción de Rick: ABRE UNA PUERTA.

ILSA
(En voz baja.)
Sí.

Reacción de Ilsa: ENTORNA UN POCO LA PUERTA.

Tras escuchar un «no» cuatro veces seguidas, Rick quiere que ella le diga «sí» a algo. Por eso le plantea una pregunta que le da su propia respuesta. Ella abre la puerta en silencio -tal vez con el seguro aún puesto pero indicándole que está dispuesta a hablar-.

GOLPE 6

RICK
Bueno, explícamelo,
ahora ya no estoy bebido.

Acción de Rick: SE ARRODILLA.

ILSA
No lo creo necesario.

Reacción de Ilsa: PIDE MÁS.

El taciturno Rick echa la culpa a la bebida por tercera vez. En sus modales de hombre duro eso significa rogar, y funciona. Ilsa objeta, oponiéndose a él de forma suave y educada aunque manteniendo su teatro de comprar encajes. Como paráfrasis a su subtexto diremos: «Ese ruego ha sido un cambio agradable. ¿Podría oír un poco más, por favor?».

GOLPE 7

RICK
¿Por qué no? Al fin y al cabo me
dejaste plantado con un
billete de más.

Acción de Rick: HACE QUE ILSA SE SIENTA CULPABLE.

ILSA
Anoche comprendí que habías cambiado.
Se lo habría dicho al Rick
que conocí en París. Y él lo habría
entendido, pero el que
me miraba con tanto odio... ése...

Reacción de Ilsa: HACE QUE ÉL SE SIENTA CULPABLE.

Estas dos personas tienen una relación. Cada uno se siente como la parte herida, y cada uno conoce la sensibilidad del otro tan bien que se hieren mutuamente con facilidad.

GOLPE 8

ILSA
(Girándose para mirar a Rick.)
Pronto me iré de Casablanca
y nunca más volveremos a vernos.
No nos conocíamos cuando
nos amábamos en París.
Si no nos vemos más
recordaremos aquellos días
y no Casablanca,
ni lo de anoche.

Acción de Ilsa: LE DICE ADIÓS.

Rick simplemente la mira con fijeza.

Reacción de Rick: SE NIEGA A REACCIONAR.

En el subtexto, Ilsa es amable y, si olvidamos la prosa, le está diciendo claramente adiós. No importa con qué modales, no importa cuánto implique con su lenguaje que ama a Rick, se trata del beso del adiós: «Seamos amigos, recordemos los buenos viejos tiempos y olvidemos los malos».

Rick no lo acepta. Reacciona negándose a reaccionar; porque ignorar la acción de otra persona es, obviamente, una reacción. En su lugar él es quien comienza el siguiente golpe.

GOLPE 9

RICK
(Con voz baja e intensa.)
¿Acaso tuviste miedo de
enfrentarte con la vida

que yo podía ofrecerte,
huyendo de la policía,
huyendo, huyendo siempre?

Acción de Rick: LA LLAMA COBARDE.

ILSA
Si lo prefieres,
puedes creer eso.

Reacción de Ilsa: LE LLAMA IMBÉCIL.

Rick ha dispuesto de un año para analizar por qué le abandonó y su mejor apuesta es que era una cobarde. Sin embargo, ella arriesga la vida con Laszlo todos los días por lo que le insulta a su vez con un frío sarcasmo que implica: «No me importa lo que creas; los idiotas creen esas tonterías; si quieres ser uno de ellos, créetelas también».

GOLPE 10

RICK
Bueno, ya no tengo que huir más.
Me he establecido, sobre
un tugurio, es cierto, pero si
quieres venir, te estaré esperando.

Acción de Rick: LE HACE UNA PROPUESTA SEXUAL.

Ilsa baja la mirada y se aleja de Rick, con el rostro oculto por la amplia ala de su sombrero.

Reacción de Ilsa: OCULTA SU REACCIÓN.

A pesar de sus negaciones, él siente que sus sentimientos tienden en la dirección contraria. Recuerda muy bien su vida sexual en París y ha visto al frío y distante Laszlo. Por lo que aprovecha la oportunidad y le hace una propuesta en la calle. De nuevo funciona. Ilsa también recuerda y oculta su rubor bajo el ala de su sombrero. Durante un momento Rick siente que ella se encuentra a su alcance pero no puede evitar meter la pata.

GOLPE 11

RICK
Algún día mentirás a Laszlo
y volverás.

Acción de Rick: LA LLAMA PUTA.

ILSA
No, Rick, porque Victor Laszlo
es mi marido. Y lo era ya...
(pausa, frialdad)
... cuando estábamos
en París.

Reacción de Ilsa: LE APLASTA CON LAS NOTICIAS.

Con dignidad y elegancia, Ilsa se aleja caminando, dejando que el atónito Rick la mire marcharse.

Rick no puede contener el dolor provocado por el abandono de Ilsa. Como en el clímax de su escena anterior, ataca con una difamación sexual que implica que traicionará a Laszlo para volver a meterse en su cama. Llamada prostituta por segunda vez, Ilsa busca lo más duro que tiene y golpea a Rick con toda la fuerza que posee. Sin embargo, debemos observar que eso es una verdad a medias: ella no añade que creía que su marido estaba muerto y deja tras de sí las terribles implicaciones de su confesión: se trataba de una mujer casada que utilizó a Rick en París y después lo abandonó, al volver su marido. Por lo tanto su amor nunca fue real. Sabemos por el subtexto que lo cierto es lo contrario pero Rick está destruido.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

La trama central cambia drásticamente desde lo positivo y esperanzado hasta lo negativo con una profundidad aún más oscura de lo que Rick pudiera haber imaginado. Porque Ilsa no sólo deja claro que ya no le quiere, sino que implica que nunca le quiso. Su matrimonio secreto convierte su romance en París en una farsa y a Rick en un hombre engañado.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

1. Se acerca a ella/le ignora.
2. La protege/le rechaza (y al árabe).
3. Se disculpa/le rechaza.
4. Inventa excusas/le rechaza (y al árabe).
5. Abre un resquicio en la puerta/abre la puerta.
6. Se arrodilla/pide más.
7. Hace que ella se sienta culpable/hace que él se sienta culpable.
8. Le dice adiós/se niega a reaccionar.
9. La llama cobarde/le llama imbécil.
10. Le hace una proposición sexual/oculta su reacción.
11. La llama zorra/destruye sus esperanzas.

El patrón de acción y reacción construye una rápida progresión de golpes de efecto. Cada intercambio culmina el golpe anterior, colocando su amor en una situación de cada vez mayor riesgo, exigiendo una creciente fuerza de voluntad y una mayor capacidad para aceptar las acciones dolorosas e incluso crueles aunque manteniendo a la vez un frío control.

Se abre un abismo en mitad del undécimo golpe de efecto, al revelar Ilsa que ya estaba casada con Laszlo durante su romance con Rick. Rick tiene esperanzas de recuperarla, pero este punto de inflexión las hace añicos.

COMO EN UN ESPEJO

En comparación con el dúo de diálogos estacionarios de *Casablanca*, el clímax de la trama entre Karin y Dios en *Como en un espejo* cambia de lugar a lugar con pequeñas elipses en el tiempo, envuelve a cuatro personajes, se ancla en el nivel del conflicto interno y transmite su acción principal físicamente.

SINOPSIS

Para esta película Bergman diseñó una trama múltiple de seis historias conectadas entre sí. La más poderosa es la que narra el conflicto entre Karin y su «Dios». Ella sufre de esquizofrenia alucinatoria y durante un período de lucidez la dejan salir del hospital para que se reúna con su familia durante unas breves vacaciones en su casita de una isla del Báltico. Mientras ella lucha por aferrarse a su cordura, se ve rodeada de hombres débiles y problemáticos que se vuelven hacia ella en busca de apoyo.

David, el padre de Karin, es externamente amable pero emocionalmente reprimido. Es un popular novelista que se siente acosado por la falta de reconocimiento crítico. Prefiere observar la vida a una distancia prudente antes de canibalizarla para su arte. Karin quiere que su padre sea feliz y reza por que alcance el éxito artístico.

El marido de Karin, Martin, es médico. Ella desea sobre todo su comprensión y su aprobación; por el contrario, él la trata como a una niña, como a uno de sus pacientes y la molesta para obtener sexo.

El hermano de Karin, Minus, es su única persona íntima. Ella confía en él, contándole los secretos de sus aterradoras alucinaciones, pero él está tan inmerso en los problemas de su sexualidad adolescente y de su distanciamiento con su padre que le ofrece poco consuelo. En su lugar, Karin, sintiendo sus miedos, ofrece consuelo a su hermano.

Pronto la aguda sensibilidad de Karin (tal vez incluso una cierta conciencia psíquica) produce alucinaciones. Oye voces que surgen detrás de una pared del ático y que le dicen que aparecerá Dios. Asustada se vuelve hacia Martin pero él la humilla por la falta de sexo en su matrimonio. Cuando busca a su padre él la rechaza suavemente como si fuera una niña. Sola, Karin echa un vistazo al diario de su padre y descubre que su único interés por ella es como fuente de estudio para uno de los personajes de su próxima novela. Intenta hablarle a su hermano del próximo milagro de la visita de Dios, pero Minus está tan confuso y atormentado por sus propias ansias que no la comprende. De pronto, la locura de Karin toma un sesgo sexual. Con una intensidad salvaje arrastra a su hermano al incesto.

Cuando David descubre lo que ha ocurrido se ve más conmovido por un sentimiento de pena hacia sí mismo que por una preocupación por sus hijos. Sorprendentemente, Karin lo entiende y, sabiendo que a él sólo le interesa como material para sus historias, le ofrece a su padre retazos internos de su enfermedad. Martin interrumpe, declarando que debe llevar a Karin de vuelta al hospital mental. Llama a una ambulancia y comienza a preparar las maletas.

Primer paso: definir el conflicto

Karin guía la escena. Cree en las voces que escucha y, desesperadamente, espera ver a Dios, no sólo por sus propias necesidades sino para sus hombres. Quiere ofrecerles su epifanía y tal vez conseguir su aceptación, pero lo más importante para ella es ayudarles en sus problemáticas vidas. Sus fuentes de antagonismo son

dos: en primer lugar, su marido. Martin se siente sexualmente atraído hacia ella a la vez que siente lástima, pero ya no puede enfrentarse a su locura por lo que quiere alejarla de su «Dios» y devolverla a la seguridad del hospital. Su segunda fuente de antagonismo, aún más poderosa, es ella misma. Aunque espera vislumbrar el cielo, su subconsciente espera ofrecerle una visión del infierno.

Segundo paso: anotar el valor del principio

La esperanza, aunque de un modo muy extraño, llena el principio de la escena. Karin es el personaje que mayor empatía suscita en la película. Queremos que se cumpla su deseo de ver a Dios. Incluso aunque sea una loca fantasía, daría algo de alegría a una mujer atormentada. Además, las muchas experiencias psíquicas que ha tenido anteriormente en la película nos han llevado a sospechar que tal vez no esté alucinando. Mantenemos la esperanza de que se produzca un acontecimiento sobrenatural; el triunfo de Karin sobre los hombres egoístas que la rodean.

Tercer paso: dividir la escena en golpes de efecto

GOLPE 1

INTERIOR DORMITORIO CASITA - DÍA

Karin y Martin preparan las maletas mientras esperan a la ambulancia. Martin rebusca en una cómoda de cajones, intentando encontrar una camisa. Los pensamientos de Karin parecen estar muy lejos mientras lucha contra una maleta excesivamente llena.

KARIN
Las camisas están lavadas
pero sin planchar.

Acción de Karin: PLANEA SU HUIDA.

MARTIN
Me pondré ésta.
En el piso tengo más.

Reacción de Martin: OCULTA SU CULPABILIDAD.

KARIN
Ayúdame a cerrar la maleta.

Martin se pelea con la maleta pero hay un par de zapatos que no le permiten cerrarla. Los saca y los mira.

MARTIN
Estos zapatos se pueden
quedar aquí.

KARIN
¿Por qué no los llevas puestos
y dejas esos aquí?

MARTIN
(Señalando el par que lleva
puestos.)
No, hay que llevarlos al zapatero.

Deja caer los zapatos en el suelo y rápidamente se pone la cazadora. Karin cierra con lentitud la maleta.

Este golpe de efecto resulta casi cómico. Karin ya está vestida y ha preparado las maletas pero Martin, como un niño que necesitara a su madre, está perdido. Ella es una paciente psiquiátrica que vuelve a tratamientos de electroshock pero sigue mostrándose práctica y compuesta; él es un médico aturullado porque no sabe qué zapatos ponerse. Según el texto Karin parece estar haciendo las maletas aunque según el subtexto está planeando su siguiente movimiento. Él está tan distraído por su sentimiento de culpa que no se da cuenta de que su calma externa oculta una mente que prepara un esquema que le permita seguir buscando su «milagro» en el ático.

GOLPE 2

Karin toca la maleta con los dedos, silenciosa y pensativa. Entonces:

KARIN
¿Tienes una aspirina?

Acción de Karin: SE ESCAPA HACIA SU «DIOS».

MARTIN
(Mirando a su alrededor.)
Había puesto el maletín por aquí.

Reacción de Martin: LA AYUDA.

KARIN
Lo has dejado en la cocina.

MARTIN
(Recordándolo.)
Sí, claro, es verdad.

Martin va rápidamente a

INTERIOR COCINA - IGUAL

y encuentra su maletín de médico sobre la mesa. Saca algunas pastillas, llena un vaso con agua y cruza lentamente el

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL - IGUAL

de vuelta al

INTERIOR DORMITORIO - IGUAL

Al entrar, un rápido vistazo le dice que Karin se ha marchado. Martin deja el agua y las pastillas y se apresura al

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL - IGUAL

buscándola.

Karin es más perceptiva que Martin pero se demuestra hasta qué punto está él inmerso en sus pensamientos que ella consigue librarse de él con tanta rapidez. Aunque él sabe que no se puede dejar solos a los esquizofrénicos, su culpa por llevarla de vuelta al hospital le está obligando a hacer todo lo posible para complacerla. Su actitud atenta no tiene que ver con el sufrimiento de Karin, sino con el suyo propio.

GOLPE 3

Mira hacia fuera y entonces corre al

INTERIOR DORMITORIO DE DAVID - IGUAL

y abre la puerta, sorprendiendo a David ante la ventana.

MARTIN
¿Has visto a Karin?

Acción de Martin: BUSCA A KARIN.

DAVID
No.

Reacción de David: LE AYUDA EN LA BÚSQUEDA.

Al salir Martin presa del pánico, David le sigue hacia

INTERIOR PASILLO PRINCIPAL - IGUAL

donde intercambian miradas de incertidumbre.

GOLPE 4

Entonces, de pronto, oyen la voz de Karin que habla EN SUSURROS... arriba.

Acción de Karin: REZA.

Martin prepara un sedante mientras David sube las escaleras.

Reacción de David: CORRE HACIA ELLA.

Reacción de Martin: SE DISPONE A VOLVER A CAPTURARLA.

PASILLO SUPERIOR

Los SUSURROS de Karin aumentan de volumen:

KARIN
(Repitiendo la frase.)
Sí, comprendo...

La alucinación de Karin da a los hombres lo que quieren. A Martin la oportunidad de jugar a doctores; a David la oportunidad de observar la enfermedad de su hija en su momento más dramático.

GOLPE 5

David entra en silencio en un desván

INTERIOR DE LA HABITACIÓN

y abre la puerta unos centímetros para mirar dentro.

PUNTO DE VISTA DE DAVID

a través de la puerta abierta a medias ve a Karin de pie en mitad de la habitación, mirando fijamente una pared con una puerta de armario cerrada. Su voz es formal y salmodia, mientras casi canta las palabras.

KARIN
(Hablándole a la pared.)
Sí, está bien.

Acción de Karin: SE PREPARA PARA SU EPIFANÍA.

TOMA DE DAVID

que mira fijamente a su hija; transfigurado por la escena que ella está creando.

KARIN (VOZ EN OFF)
Sé que no falta mucho.

Reacción de David: OBSERVA LA LOCURA DE KARIN.

Martin, que lleva su maletín médico, se une a David junto a la puerta. Dirige una mirada furibunda a Karin, que está hablando con su interlocutor imaginario.

KARIN (VOZ EN OFF)
Tranquiliza saberlo.
Nuestra espera ha sido
una alegría.

Reacción de Martin: LUCHA CONTRA SUS EMOCIONES.

Karin suplica ante las voces que se ocultan tras el resquebrajado papel de la pared, pero es muy consciente de los esfuerzos para encontrarla, de los ojos observadores de su padre y de la ira contenida de su marido.

GOLPE 6

Martin se apresura a entrar en la habitación y acercarse a Karin, quien juega con ansiedad con las cuentas de su collar y mira fija y reverentemente hacia la pared y la puerta del armario.

Acción de Martin: INTERRUMPE SU ALUCINACIÓN.

KARIN
(A Martin.)
Martin, no hagas ruido. Va
a llegar en cualquier momento.
Tenemos que estar preparados.

Reacción de Karin: PROTEGE SU VISIÓN.

GOLPE 7

MARTIN
Karin, ¿has olvidado que tenemos
que ir a la ciudad?

Acción de Martin: SE LA LLEVA.

KARIN
No podemos irnos.

Reacción de Karin: DEFIENDE SU TERRENO.

GOLPE 8

MARTIN
Sí podemos, Karin.
(Mirando a la puerta
cerrada.)
Ahí dentro no pasa nada.
(Tomándola por los
hombros.)
A través de esa puerta
no vendrá ningún Dios.

Acción de Martin: RECHAZA LA EXISTENCIA DE SU DIOS.

KARIN
Dicen que llegará de un momento
a otro. Tengo que estar aquí.

Reacción de Karin: DEFIENDE SU FE.

MARTIN
No es así, Karin, cariño.

GOLPE 9

KARIN
¿Por qué hablas tan alto? Si
no puedes callarte, vete.

Acción de Karin: ORDENA A MARTIN QUE SE MARCHE.

MARTIN
Cariño, ven conmigo.

KARIN
¿Por qué me molestas?
Vete y déjame sola.

Mientras David observa desde la puerta, Karin se aleja de Martin, quien se retira a una silla, se sienta y limpia sus gafas.

Reacción de Martin: se retira.

Karin es simplemente más fuerte que Martin. Incapaz de enfrentarse a su poderosa voluntad, él se rinde y se retira.

GOLPE 10

Karin se arrodilla de cara a la pared y junta las manos en oración.

KARIN
Martin, amor, perdona que haya
sido mala. Pero ¿no puedes
arrodillarte y juntar tus manos
a mi lado? Resultas tan raro
y desafiante ahí, sentado en la
silla. Sé que no crees,
pero hazlo por mí.

Acción de Karin: ARRASTRA A MARTIN A SU RITUAL.

Los ojos de Martin se llenan de lágrimas mientras, embargado por una angustia inútil, vuelve a ella y se arrodilla.

Reacción de Martin: SE RINDE ANTE A ELLA.

Durante todo ese rato David ha estado observando desde el quicio de la puerta.

Karin quiere que todo esté perfecto para la llegada de su Dios, por lo que arrastra al incrédulo Martin a su extraño ritual.

GOLPE 11

Martin toma a Karin por los hombros y oculta el rostro en el cuello de la mujer, restregando sus lágrimas contra su piel.

MARTIN
Karin, te amo.
Te amo, te amo.

Acción de Martin: LA ACARICIA.

Karin siente repulsa. Retira la mano de su marido bruscamente y se aleja.

Reacción de Karin: LA RECHAZA.

Indefenso ante su locura, Martin de manera instintiva intenta seducirla para sacarla de su alucinación, pero sus caricias fracasan miserablemente.

GOLPE 12

Karin cruza las manos ante sí en oración.

Acción de Karin: REZA CON TODAS SUS FUERZAS.

De pronto un ESTRUENDO desgarrador llena la habitación. Los ojos de Karin se deslizan por la pared hasta el armario.

Reacción de «Dios»: ANUNCIA LA LLEGADA DE «DIOS».

GOLPE 13

La puerta del armario se abre aparentemente por sí misma.

Acción de «Dios»: SE APARECE A KARIN.

Karin se pone de pie respetuosamente y sonríe ante algo que parece emerger del armario vacío.

Reacción de Karin: RECIBE A SU «DIOS».

Fuera de la ventana, un helicóptero desciende del cielo.

En segundo plano, David observa la escena con intensidad.

¿Cómo y por qué se abre la puerta por sí misma? Tal vez debido a las vibraciones del helicóptero pero esa explicación no resulta satisfactoria. Por pura coincidencia, porque mientras Karin reza para que se produzca un milagro, la puerta y el helicóptero unen sus fuerzas para ofrecérselo. Sin embargo, sorprendentemente, la acción no parece artificial. Porque Bergman creó, en términos de Jung, un acontecimiento de sincronización: una fusión de coincidencias significativas alrededor de un centro de tremenda emoción. Al permitirnos escuchar las voces de Karin, al mostrarnos su aguda sensibilidad ante la naturaleza, y al dramatizar su acuciante necesidad de que se produzca un milagro, llegamos a esperar lo sobrenatural. La pasión religiosa de Karin es tan elevada que crea un acontecimiento sincrónico que nos permite vislumbrar algo que se encuentra más allá de lo real.

GOLPE 14

Karin mira fijamente el armario; su expresión se congela al ver algo sorprendente.

Acción del «Dios» de Karin: LA ATACA.

De repente, ella grita presa del terror y, como si la persiguieran, sale corriendo por la habitación arrojándose sobre un rincón y recogiendo las piernas y los brazos para protegerse.

Reacción de Karin: LUCHA CONTRA SU «DIOS».

GOLPE 15
Martin la agarra.

Acción de Martin: LA SUJETA.

Ella lo aparta de un empujón y corre hasta otro rincón.

Reacción de Karin: SE ESCAPA DE MARTIN.

GOLPE 16
Como si algo estuviera subiéndole por el cuerpo, Karin aprieta los nudillos contra la ingle y después agita desaforadamente los brazos contra un atacante invisible.

Acción de «Dios»: INTENTA VIOLAR A KARIN.

Reacción de Karin: SE DEFIENDE DE LA VIOLACIÓN DE «DIOS».

En este momento David se une a Martin e intenta sujetarla.

Reacción de David: AYUDA A SUJETARLA.

GOLPE 17
Pero ella se libera y sale corriendo por la puerta hacia

INTERIOR PASILLO SUPERIOR - IGUAL

para bajar las escaleras.

Acción de Karin: ESCAPA.

INTERIOR SOBRE LAS ESCALERAS - IGUAL

De pronto, Minus aparece en la parte de debajo de las escaleras.

Minus le bloquea el camino. Karin se detiene y mira con fijeza a su hermano.

Reacción de Minus: LA ATRAPA.

GOLPE 18
David la agarra y la obliga a bajar las escaleras. Martin llega con una jeringuilla. Karin lucha como un animal atrapado.

Acción de David y Martin: LA SEDA.

MARTIN
Sujétale las piernas.

Ella se retuerce entre sus brazos mientras Martin lucha por ponerle la inyección.

Reacción de Karin: SE RISTE SALVAJEMENTE A LA AGUJA.

GOLPE 19
Ella se apoya en su padre y mira con fijeza el rostro ansioso de su hermano.

Acción del sedante: LA CALMA.

Reacción de Karin: SE RINDE ANTE EL FÁRMACO.

Reacción de David y Martin: SE CALMAN.

Reacción de Minus: INTENTA COMPRENDER.

GOLPE 20

KARIN
Me asusté.

Acción de Karin: AVISA A MINUS.

Reacción de los tres hombres: ESCUCHAN EN SILENCIO.

KARIN
(Explicando lentamente
a su hermano.)
Se abrió la puerta. Y el dios
que la franqueó era una araña.
Vino hacia mí y vi su
cara. Era una cara
repugnante. Se me
encaramó e intentó
penetrar en mí.
Pero me resistía.
Veía todo el tiempo sus
ojos. Eran fríos y
tranquilos. Como no
podía penetrar en mí,
trepó sobre mi pecho,
por mi cara, y luego
por la pared. (Una larga mirada
fija en los ojos de Minus).
He visto a Dios.

Aunque la violación del dios-araña es una alucinación creada por su subconsciente, de nuevo en la realidad ella trata su falsa ilusión con un respeto irónico. Ella ofrece a los tres hombres su aterrador descubrimiento, aunque lo dedica principalmente a Minus como aviso, precaviéndole de que las oraciones no serán respondidas.

Cuarto paso: anotar el valor del final y compararlo con el valor del principio

El encuentro de Karin con el dios-araña cambia la escena desde la esperanza hasta la desesperanza. Reza para que se produzca una epifanía y le ofrece ese «milagro» a su padre, sabiendo que debido a su propia incapacidad para sentir verdaderas emociones, tiene hambre de las experiencias vitales de los demás, con las que llenará las páginas de sus novelas. Le ofrece fe a su marido, pero sus respuestas se limitan a gestos sexuales y posturas médicas. Su «milagro» estalla entonces para convertirse en una pesadilla y su confianza en Dios cae hecha añicos.

En el último golpe de efecto, Karin le ofrece su grotesca visión a su hermano como aviso, pero ese último gesto es poco importante al compararlo con la dramatización de la escena, saturada de una desesperación insuperable. Nos quedamos con la sensación de que intelectualizar el amor, como hacen el novelista y el médico a lo largo de la película, es de una lamentable debilidad ante las fuerzas inalcanzables que habitan en nuestra naturaleza.

Quinto paso: revisar los golpes de efecto y localizar los puntos de inflexión

1. Planifica su huida/oculta su culpabilidad.
2. Escapa de su «Dios»/la ayuda.
3. Busca a Karin/le ayuda a buscar.
4. Reza/corre hacia ella y se dispone a volver a atraparla.
5. Se prepara para su epifanía/observa su locura y lucha contra sus emociones.
6. Interrumpe su alucinación/protege su sueño.
7. Se la lleva/defiende su terreno.

8. Rechaza la existencia de Dios/defiende su fe.
9. Le ordena a Martin que se marche/se retira.
10. Introduce a Martin en su ritual/se rinde a ella.
11. La acaricia/lucha contra él.
12. Reza con todas sus fuerzas/anuncia la llegada de «Dios».
13. Se aparece a Karin/recibe a su «Dios».
14. Ataca a Karin/rechaza a su «Dios».
15. La sujeta/se escapa de Martin.
16. Intenta violar a Karin/lucha contra «Dios».
17. Escapa/la atrapa.
18. La seda/se resiste a la jeringuilla.
19. La calma/se calman a sí mismos e intentan comprender.
20. Avisa a Minus/escucha con tranquilidad.

Los golpes de efecto comienzan despacio, casi de manera cómica, para progresar luego con rapidez. Cada acción y reacción se suma al intercambio anterior, exigiendo cada vez más de los personajes y, en particular, exigiendo cada vez una mayor fuerza de voluntad a Karin para poder sobrevivir a sus aterradoras visiones. Se abre el abismo entre los golpes 13 y 14, cuando las expectativas de Karin de encontrarse con Dios tienen como resultado un ataque sexual de una araña alucinatoria. Al contrario que en el caso de la revelación que cambia la escena de *Casablanca*, el punto de inflexión de este clímax gira alrededor de una acción –en este caso, una acción de un poder increíble llevada a cabo por el subconsciente de la protagonista.

* * *

Utilizamos estas magníficas escenas para demostrar la técnica del análisis. Aunque difieren en los niveles de conflicto y en la calidad de las acciones, comparten la misma forma esencial. Lo que resulta virtualmente perfecto en ellas sería un error en otras historias de menor valor. Las escenas de redacción pobre podrían carecer de conflicto si sus deseos no son contradictorios, pueden contrarrestar la progresión porque si son repetitivas o circulares, pueden torcerse si sus puntos de inflexión se producen demasiado pronto o demasiado tarde o pueden carecer de credibilidad si el diálogo y la acción son demasiado «directos.» Pero un análisis de una escena problemática que compruebe los golpes de efecto según los objetivos de la escena y que altere el comportamiento para que encaje con el deseo o el deseo para que encaje con el comportamiento llevará a un nuevo borrador que dé vida a la escena.

13 Crisis, clímax, resolución

CRISIS

La crisis es la tercera de las cinco partes de la forma. Los personajes toman decisiones espontáneas cada vez que abren la boca para decir «esto» y no «aquello». En cada escena toman la decisión de llevar a cabo una acción u otra. Pero la Crisis con C mayúscula, representa la decisión última. El ideograma chino de la Crisis está formado por dos términos: peligro y oportunidad. «Peligro» porque la decisión equivocada en ese momento nos hará perder para siempre lo que queremos, y «oportunidad» en el sentido de que la opción correcta nos permitirá alcanzar nuestro deseo.

La búsqueda en la que se encuentra inmerso el protagonista le ha llevado a través de las complicaciones progresivas hasta haber agotado todas las acciones para satisfacer su deseo, excepto una. Ahora se encuentra al final del camino. Su próxima acción será la última. No hay un mañana. No hay una segunda oportunidad. Este momento de peligrosa oportunidad es el punto de mayor tensión en la historia, ya que tanto el protagonista como el público sienten que la respuesta a la pregunta: «¿Cómo acabará esto?», surgirá de la siguiente acción.

La crisis es la escena obligatoria de la historia. A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando con creciente realismo la escena en la que el protagonista se va a encontrar cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y centradas de su existencia. Ése es el dragón, por así decir, que guarda el objeto del deseo: el dragón liberal de *Tiburón* o el dragón metafórico del sinsentido de *El precio de la felicidad*. El público llega a la crisis lleno de expectación mezclada con incertidumbre.

La crisis debe plantear un verdadero dilema –una elección entre bienes irreconciliables, entre el menor de los males o am-

bos a la vez– que coloca al protagonista bajo la máxima presión de su vida.

El dilema se plantea al protagonista quien, al verse cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y definidas de su vida, debe tomar la decisión de realizar una acción u otra en un último esfuerzo por alcanzar el objeto de su deseo.

Cómo decida ahora el protagonista nos dará la visión más importante de su naturaleza más profunda, la expresión última de su humanidad.

Esa escena revela el valor más importante de la historia. Si ha habido alguna duda sobre cuál era el valor central, éste ocupa el lugar principal cuando el protagonista toma la decisión de la crisis.

En la crisis, la fuerza de voluntad del protagonista está sujeta a la prueba más severa. Como ya sabemos por la vida, es más difícil tomar decisiones que actuar. A menudo posponemos hacer algo mientras nos es posible y entonces, cuando finalmente tomamos la decisión y actuamos, nos sentimos sorprendidos por su relativa facilidad. Nos preguntamos por qué temíamos hacerlo hasta que nos damos cuenta de que la mayoría de las acciones de la vida están a nuestro alcance mientras que las decisiones requieren fuerza de voluntad.

LA CRISIS DENTRO DEL CLÍMAX

La acción que el protagonista decide llevar a cabo se convierte en el acontecimiento más extraordinario, un acontecimiento que producirá un clímax narrativo positivo, negativo o irónicamente positivo y negativo. Pero si en el momento en que el protagonista lleva a cabo la acción del clímax de nuevo abrimos un abismo entre lo esperado y el resultado, si somos capaces de separar la posibilidad y la necesidad una vez más, tal vez creemos un final majestuoso que

los espectadores atesoren de por vida. El clímax creado alrededor de un punto de inflexión es el más satisfactorio de todos.

Hemos llevado al protagonista por progresiones que han agotado acción tras acción hasta llegar al límite y le han hecho pensar que finalmente comprende su mundo y sabe qué debe hacer en su último esfuerzo. Utiliza los últimos rescoldos de su voluntad, elige una acción que cree que le va a permitir alcanzar su deseo pero, como siempre, su mundo no cooperará. La realidad se abrirá ante él y se verá obligado a improvisar. Tal vez el protagonista reciba o no lo que desea pero no lo hará de la forma que espera hacerlo.

Comparemos *La guerra de las galaxias* con *El imperio contraataca.* En la crisis de *La guerra de las galaxias,* Luke Skywalker ataca La Estrella de la Muerte, una fortaleza construida por el hombre tan grande como un planeta. Pero aún no está del todo construida. Existe una ranura vulnerable abierta en uno de los lados de la esfera. Luke no sólo debe atacar esa ranura sino que debe atinar en un punto vulnerable de su interior. Es un experto piloto de cazas pero fracasa en su intento de dar en la diana. Mientras maniobra con su nave utilizando el ordenador oye la voz de Obi Wan Kenobi: «Utiliza la fuerza, Luke».

Se le plantea un repentino dilema de bienes irreconciliables: el ordenador frente a la misteriosa «fuerza». Lucha con la angustia de tener que elegir y entonces aparta la máquina a un lado, vuela por instinto hacia el interior de la ranura y dispara un torpedo que golpea en la diana. La destrucción de La Estrella de la Muerte es el clímax de la película, una acción que surge directamente de la crisis.

Como contraste, *El imperio contraataca* riza su clímax: cara a cara con Darth Vader, Luke se enfrenta a una crisis de valentía. Bienes irreconciliables: podría atacar y matar a Vader o escapar y salvar la vida. El menor de dos males: podría atacar a Vader y perder la vida o escapar, convirtiéndose en un cobarde y traicionando a sus amigos. Luke recupera su valentía y elige luchar. Sin embargo, cuando Vader de pronto da un paso atrás y dice: «No me puedes matar Luke... soy tu padre», la realidad de Luke estalla en

pedazos. En un instante comprende la verdad, lo que le obliga a tomar otra decisión crítica: matar o no a su padre.

Luke confronta la agonía de esta decisión y elige pelear pero Vader pierde una mano y Luke cae hasta la cubierta. Sin embargo aún no ha acabado. Vader anuncia que quiere que Luke se una a su campaña para llevar el «orden a las cosas» en el universo. Se abre un segundo abismo cuando Luke se da cuenta de que su padre no lo quiere muerto, que le está ofreciendo un trabajo. Debe tomar una tercera decisión crítica, elegir el menor de dos males en su dilema: unirse al «lado oscuro» o quitarse la vida. Toma la decisión heroica y, en el momento en el que estallan esos abismos, el clímax nos ofrece unas profundas visiones que unen las dos películas.

La localización de la crisis

La localización de la crisis vendrá determinada por la longitud de la acción del clímax.

Habitualmente, la crisis y el clímax se producen durante los últimos minutos de película y en la misma escena.

Thelma y Louise: En el momento de la crisis las mujeres deben elegir entre el menor de dos males: la cárcel o la muerte. Las dos se miran y toman la *decisión de la crisis*, «van a por ello», toman la valiente decisión de quitarse la vida. Sin demora, conducen su automóvil hacia el Gran Cañón, un clímax inusualmente breve que se aumenta rodándose a cámara lenta e insertando imágenes fijas del coche suspendido sobre el abismo.

No obstante, en otras historias el clímax se convierte en una acción expansiva con sus propias progresiones. Como consecuencia es posible utilizar la decisión de la crisis para presentar el clímax del penúltimo acto, llenando todo el último acto con la acción del clímax.

Casablanca: Rick persigue a Ilsa hasta que ella se rinde a él en el clímax del segundo acto y le dice que debe tomar decisiones en nombre de todos los demás. En la siguiente escena Laszlo presiona a Rick para que se una a la causa antifascista. Ese dilema entre dos bienes irreconciliables centra el acto en la desprendida decisión que toma Rick ante la crisis, devolver a Ilsa a Laszlo y colocar a esposa y marido en el avión que se dirige a América, una elección que define al personaje y que altera su deseo consciente de tener a Ilsa. El tercer acto de *Casablanca* es un conjunto de quince minutos de acciones del clímax que desvela el sorprendente esquema de Rick para ayudar a la pareja a escapar.

En ejemplos más raros la decisión de la crisis sigue de inmediato al incidente incitador y toda la película se convierte en una acción del clímax.

James Bond: Incidente incitador: a Bond se le ofrece la tarea de cazar a un archivillano. Decisión de la crisis: Bond acepta el encargo –una decisión entre el bien y el mal y no un verdadero dilema, porque nunca se le ocurriría hacer lo contrario. A partir de ese momento todas las películas de James Bond son una elaborada progresión de una única acción: perseguir al villano. Bond nunca vuelve a tomar una decisión importante, limitándose a elecciones sobre la táctica a seguir en la persecución.

Leaving Las Vegas tiene la misma forma. Incidente incitador: despiden al protagonista dándole una generosa indemnización. Inmediatamente toma la decisión crítica de ir a Las Vegas y emborracharse hasta morir. A partir de ese momento la película se convierte en una triste progresión hacia la muerte, mientras el protagonista persigue su deseo.

El imperio de los sentidos: Incidente incitador: antes de que transcurran diez minutos los amantes se han conocido y deciden abandonar la sociedad y la normalidad para introducirse en una vida de obsesión sexual. Los cien minutos restantes se dedican a experimentaciones sexuales que acaban llevando a la muerte.

El gran riesgo de colocar la crisis tras los talones del incidente incitador es la reiteración. Puede tratarse de las pautas repetidas de persecución y lucha, persecución y lucha que encontramos en las películas de acción de gran presupuesto o de las repeticiones más económicas de beber, beber y beber o hacer el amor, hacer el amor y hacer el amor... Los problemas planteados por la variedad y la

progresión son asombrosos. Pero el dominio de esta tarea puede producir obras brillantes como las de los ejemplos antes citados.

El diseño de la crisis

Aunque la decisión de la crisis y la acción del clímax suelen desarrollarse siguiendo un orden temporal continuo y dentro de la misma localización al final de la narración, no es raro encontrarse con que la decisión de la crisis se produce en una localización y el clímax narrativo más tarde, en otro lugar.

El valor del amor en *Kramer contra Kramer* se convierte en negativo en el clímax del segundo acto, cuando el juez concede la custodia a la ex mujer de Kramer. Cuando comienza el tercer acto los abogados de Kramer presentan la situación. Kramer ha perdido aunque podría ganar si apelara. Pero para hacerlo deberá llevar a su hijo al estrado para que elija con quién quiere vivir. El chico probablemente elija al padre y Kramer gane. Pero obligar a un niño a tan tierna edad a que hable en público y a que elija entre su madre y su padre le dañará psicológicamente para toda la vida. Al enfrentarse al doble dilema entre las necesidades del yo frente a las necesidades del prójimo, el sufrimiento del yo frente al sufrimiento del prójimo, Kramer alza la mirada y dice: «No, no puedo hacer eso». Corte al clímax: un paseo por Central Park y un río de lágrimas cuando el padre le explica a su hijo cómo será su vida a partir de ese momento y que vivirán separados.

Si la crisis se desarrolla en un lugar y el clímax más tarde en otro, deberemos unirlos con un corte, fundiéndolos en el tiempo y en el espacio cinematográficos. Si no lo hacemos, si cortamos desde la crisis hasta otro material –una trama secundaria, por ejemplo– vaciamos de energía acumulada al público, provocando un anticlímax.

La decisión de la crisis debe ser un momento estático deliberado.

Se trata de la escena obligatoria. *No la pondremos fuera de la pantalla ni nos la saltaremos.* El público quiere sufrir con el protagonista a través del dolor de su dilema. Congelamos este momento porque el ritmo del último movimiento depende de él. Hasta este punto hemos estado construyendo la carga emocional y la crisis actúa como la presa de un pantano, interrumpiendo su fluir. Cuando el protagonista intenta tomar esta decisión el público se echa hacia delante en sus butacas preguntándose: «¿Qué hará? ¿Qué hará?». La tensión aumenta y aumenta y entonces, cuando nuestro héroe elige el curso a seguir, esa energía comprimida explota en el clímax.

Thelma y Louise: Esta crisis se retrasa con maestría mientras las dos mujeres se pelean con la decisión: «Sigamos adelante». «Pero ¿qué dices?» «Vamos» «¿Estás… segura?» «Sí.» «Sí.» Dudan una y otra vez mientras aumenta la tensión y los espectadores rezan para que no acaben con sus vidas, a la vez que se sienten hipnotizados por su valentía. Cuando meten la primera marcha la dinamita de la ansiedad acumulada estalla con el clímax.

El cazador: Michael asciende hasta la cumbre de la montaña pero, con su presa a la vista, hace una pausa. La tensión se multiplica y compacta con la extensión de este momento y el público teme la muerte de ese bello alce. En este punto de la crisis el protagonista toma una decisión que le hace pasar por un profundo cambio de personalidad. Baja su arma y se transforma interiormente de un hombre que quita vida a un hombre que salva vidas. Esta sorprendente metamorfosis precede al clímax del penúltimo acto. La compasión almacenada en el público se desborda en el último movimiento de la historia, cuando Michael se apresura a volver a Vietnam a salvar la vida de su amigo, llenando el acto final de una creciente acción en el clímax.

EL CLÍMAX

El clímax narrativo es el cuarto elemento de la estructura de cinco partes. Este gran cambio final no ha de estar necesariamente repleto de ruido y violencia. Por el contrario, debe rebosar significado. Si pudiera enviar un telegrama a los productores cinemato-

gráficos del mundo, estaría formado por estas cuatro palabras: *El significado provoca emociones.* No las provoca el dinero, ni el sexo, ni los efectos especiales, ni las estrellas del celuloide, ni una deslumbrante fotografía.

SIGNIFICADO: es una revolución en los valores de positivo a negativo o de negativo a positivo con o sin ironía: un cambio de valor con su carga máxima que resulte absoluto e irreversible. El significado de ese cambio llegará al corazón del público.

La acción que provoque ese cambio debe ser «pura», clara y evidente en sí misma, no debe necesitar ninguna explicación. Cualquier diálogo o narración aclaratorios resultan aburridos y redundantes.

Dicha acción ha de ser adecuada a las necesidades de la historia. Podría ser catastrófica: la sublime secuencia de la batalla que es el clímax de *Tiempos de gloria,* o superficialmente trivial: una mujer se levanta tras mantener una tranquila conversación con su marido, prepara una maleta y sale por la puerta. Esa acción resulta desbordante dentro del contexto de *Gente corriente.* En el momento de la crisis los valores del amor y de la unidad familiar de desvían hacia lo positivo cuando el marido, desesperado, desvela el amargo secreto de la familia. Pero en el clímax, en el momento en que se marcha su mujer, se desplazan hasta un negativo absoluto e irreversible. Si por otro lado, ella se quedara, su odio hacia su hijo podría llevar al chico finalmente al suicidio. Por lo que su marcha queda atenuada por un contrapunto positivo que termina la película con una ironía dolorosa pero mayormente negativa.

El clímax del último acto es nuestro gran salto imaginativo. Sin él no tenemos historia. Hasta que lo tengamos nuestros personajes esperarán, como pacientes que sufren y rezan por una cura.

Una vez tenemos en nuestras manos el clímax, las historias se vuelven a escribir en gran medida hacia atrás y no hacia delante. El fluir de la vida se desplaza desde la causa hacia el efecto, pero el fluir de la creatividad a menudo se desliza desde el efecto hacia la causa. Las ideas para los clímax aparecen sin ningún tipo de soporte en nuestra imaginación. Una vez las tenemos debemos trabajar hacia atrás para apoyarlas en nuestra realidad ficticia, aportando los cómos y los porqués. Trabajamos desde el final para garantizar que cada imagen, cada golpe de efecto, cada acción o cada línea de diálogo se relacionen de un modo u otro o nos preparen para ese gran resultado, idea a contraidea. Toda escena debe tener una justificación temática o estructural que encaje con el clímax. Si se puede eliminar una escena sin dañar el impacto del final, así lo haremos.

Si la lógica lo permite colocaremos los clímax de las tramas secundarias dentro del clímax de la trama central. Esto produce un efecto extraordinario: la acción final del protagonista lo establece todo. Cuando Rick deja en el avión a Laszlo e Ilsa en *Casablanca* aclara la trama principal de la *historia de amor* y la trama secundaria del *drama político,* convierte en patriota al capitán Renault, mata al mayor Strasser y tenemos la sensación de que se convierte en la clave para ganar la Segunda Guerra Mundial... ahora que Rick ha vuelto a la lucha.

Si ese efecto multiplicador resulta imposible es mejor presentar antes el clímax de las tramas secundarias menos importantes seguido del siguiente en importancia, y construyendo así el clímax general de la trama central.

William Goldman defiende que la clave de todo final de una historia es dar al público lo que desea, pero no de la manera en que lo espera. Un principio realmente provocador, aunque lo primero que debemos hacer es definir qué desea el público. Muchos productores dirían sin pestañear que el público desea finales felices. Lo dicen porque los finales felices tienden a ganar más dinero que los tristes.

El motivo de ello es que hay un pequeño porcentaje de espectadores que no irán a ver ninguna película que pudiera representar una experiencia desagradable. Habitualmente su excusa es que ya tienen suficientes tragedias en la vida. Pero si lo analizamos con mayor detenimiento descubrimos que no sólo evitan las emociones negativas en las películas, sino que también las evitan en la vida real. Ese tipo de personas piensa que la felicidad consiste en

no sufrir nunca por lo que nunca sienten nada profundamente. La profundidad de nuestra alegría está en directa proporción con lo que hemos sufrido. Por ejemplo, los supervivientes del Holocausto no evitan las películas oscuras. Van a verlas porque ese tipo de historias resuena con su pasado y provoca profundas catarsis.

De hecho, las películas con finales tristes a menudo se convierten en enormes éxitos de taquilla: *Las amistades peligrosas*, ochenta millones de dólares; *La guerra de los Rose*, doscientos veinticuatro millones; nadie puede contar el dinero recaudado por *El Padrino*. A la gran mayoría de la gente no le importa que una película acabe bien o mal. Lo que el público quiere es satisfacción emocional; un clímax que satisfaga su anticipación. ¿Cómo debería terminar *El Padrino II*? ¿Michael perdona a Fredo, deja la mafia y se traslada a Boston con su familia a vender seguros? El clímax de esta maravillosa película es verdadero, bello y satisfactorio.

¿Quién determina qué emoción particular satisfará a un público al final de una película? El guionista, según relate su historia desde el principio, le estará susurrando a su público: «Esperen un final feliz» o «Esperen un final triste» o «Esperen ironía». Si se promete una cierta emoción se producirá un desastre si no se transmite. Por consiguiente ofrecemos a los espectadores la experiencia que les hemos hecho esperar, pero no como están anticipando. Eso es lo que distingue al artista del aficionado.

En palabras de Aristóteles, un final debe ser «tanto inevitable como inesperado». Inevitable en el sentido de que, al producirse el incidente incitador, absolutamente todo parezca posible, aunque en el momento del clímax, cuando el público mira hacia atrás y rememora la historia, debe tener la impresión de que el relato ha seguido el único camino posible. Dado los personajes y su mundo y la comprensión que de ellos hemos llegado a tener, el clímax resulta inevitable y satisfactorio. Pero también debe resultar inesperado, producirse de una manera que el público no podía haber anticipado.

Cualquiera puede presentar un final feliz, sólo hay que dar a los personajes todo lo que ellos quieran. O un final triste simplemente matando a alguien. Todo artista nos dará las emociones que nos prometa... aunque con una perspectiva inesperada que habrá pospuesto hasta un punto de inflexión dentro del propio clímax. De tal manera que, mientras el protagonista improvisa su esfuerzo final, tal vez consiga o no su deseo, pero la visión interior que se filtra desde el abismo transmitirá la emoción buscada, aunque de una manera que nunca habríamos podido prever.

El punto de inflexión dentro del clímax de *Serenata de amor* es un ejemplo reciente y perfecto. Ese brillante abismo entre las expectativas y el resultado hace que el público revise toda la película para sorprenderse y deleitarse con la verdad maníaca que ha estado acechando detrás de cada escena.

La clave para un gran final de película, tal y como lo explicó François Truffaut, consiste en crear una combinación de «espectáculo y verdad». Cuando Truffaut dice «espectáculo» no se refiere a efectos explosivos, sino a un clímax escrito, no para el oído, sino para la vista. Cuando habla de «verdad» se refiere a la idea controladora. En otras palabras, Truffaut nos está pidiendo que creemos la *imagen clave* de la película: una única imagen que suma y concentra todo el significado y la emoción. Como la coda de una sinfonía, la imagen clave dentro de la acción del clímax refleja el eco y las resonancias de todo lo que ha ocurrido antes. Se trata de una imagen tan sintonizada con el relato que, cuando se recuerda, toda la película nos vuelve a la mente de pronto.

Avaricia: McTeague cae en el desierto encadenado al cadáver del hombre al que acaba de asesinar. *El tesoro de Sierra Madre*: Fred C. Dobbs (Humphrey Bogart) se está muriendo mientras el viento arrastra su polvo de oro de vuelta a las montañas. *La Dolce Vita*: Rubini (Marcello Mastroianni) sonríe al decir adiós a su mujer ideal, un ideal, según se da cuenta, que no existe. *La conversación*: El paranoico Harry Gaul (Gene Hackman) revuelve su apartamento buscando micrófonos ocultos. *El séptimo sello*: El caballero (Max von Sydow) lleva a su familia al olvido. *El chico*: El vagabundo (Charlie Chaplin) se lleva al chico (Jackie Coogan) de la mano para guiarlo hacia un futuro feliz. *El otro lado de la vida*: Karl Childers (Billy Bob Thornton) mira fijamente por la ventana, envuelto en un silencio aterrador, hacia un asilo de lunáticos. Pocas veces se consiguen imágenes clave de esa calidad.

LA RESOLUCIÓN

La *resolución*, la quinta de las cinco partes de la estructura, es cualquier material que quede después del clímax y tiene tres posibles usos.

En primer lugar, la lógica de la narración tal vez no ofrezca la oportunidad de presentar el clímax de una trama secundaria antes o durante el clímax de la trama central, por lo que necesitará una escena propia al final. Sin embargo, esa situación puede resultar incómoda. El corazón emocional de la historia se encuentra en la trama principal. Y lo que es aún más importante, el público, ya dispuesto a dejar la sala, se verá obligado a permanecer sentado durante una escena de interés secundario.

Pero ese problema se puede solucionar.

Los suegros: La hija del doctor Sheldon Kornpett (Alan Arkin) se ha comprometido para casarse con el hijo de Vince Ricardo (Peter Falk). Vince es un agente loco de la CIA que prácticamente secuestra a Sheldon, llevándoselo de su consulta de dentista a una misión para evitar que un dictador lunático destruya el sistema monetario internacional con billetes falsificados de veinte dólares. El clímax de la trama central se produce cuando Vince y Sheldon se defienden de un escuadrón de fusilamiento, derrocando al dictador y guardándose en secreto cinco millones de dólares cada uno.

Pero se ha dejado pendiente la trama secundaria de la boda. Por lo que el guionista Andrew Bergman cortó desde el fusilamiento hasta una escena de resolución a las puertas de la ceremonia. Mientras los invitados esperan impacientes, llegan los padres en paracaídas, vestidos de smoking. Cada uno da a su descendiente un regalo en metálico de un millón de dólares. De pronto, un coche pega un frenazo y de él se baja un enfadado agente de la CIA. Parece que hemos vuelto a la trama principal y que se va a arrestar a los padres por haber robado los diez millones. El agente de la CIA, con cara de pocos amigos, se acerca. Está realmente enfadado. ¿Por qué? Porque no se le había invitado a la boda. Además había organizado una colecta en la oficina y tiene cincuenta dólares en bonos estadounidenses para los novios. Los padres aceptan el lujoso regalo y le dan la bienvenida a la celebración. Fundido de salida.

Andrew Bergman embutió la trama principal en la resolución. Imaginemos que hubiera terminado ante el escuadrón de fusilamiento y cortado entonces a una boda en un jardín llena de familias felices por la reunión. La escena se habría extendido mientras el público se revolvía en sus asientos. Pero al devolver la vida a la trama central durante un momento, el guionista provocó un falso giro cómico y relacionó así la resolución con el grueso de la película, manteniendo la tensión hasta el final.

El segundo uso de la resolución consiste en mostrar los efectos producidos por el clímax. Si una película expresa progresiones que se amplían hasta afectar a la sociedad, su clímax se podría restringir a sus principales personajes. Sin embargo el público ha conocido en la película a muchos personajes secundarios cuyas vidas se verán afectadas por la acción del clímax. Esto motiva una acción social que satisface nuestra curiosidad llevando a todo el reparto a una localización en la que la cámara podrá mostrarnos cómo han alterado sus vidas la fiesta de cumpleaños, la merienda en la playa, la búsqueda de los huevos de Pascua en *Magnolias de acero*, los satíricos títulos de crédito de *Desmadre a la americana*.

Incluso aunque no encajen los dos primeros usos, toda película necesita una resolución como cortesía hacia el público. Porque si el clímax ha emocionado a los espectadores, si se están riendo a carcajadas, si están temblando de terror, si están llenos de ira social, si se están secando las lágrimas, resulta de mala educación cortar de repente la imagen y comenzar a mostrar los créditos. Ésta es la pista que nos informa de que nos podemos ir y el público lo hará, luchando contra sus emociones, chocando los unos con los otros en la oscuridad, dejando caer las llaves de sus automóviles sobre el suelo pegajoso de refrescos. Una película necesita lo que el teatro llama «un telón lento», una línea de descripción al final de la última página que desvía lentamente la cámara o hace un seguimiento de las imágenes durante unos segundos para que el público pueda recuperar el aliento, organizar sus pensamientos y salir de la sala con dignidad.

14 El principio del antagonismo

En mi experiencia, el principio del antagonismo es el precepto más importante y peor comprendido del diseño narrativo. El incumplimiento de este concepto fundamental es la causa principal de que los guiones y las películas que se basan en ellos fracasen.

EL PRINCIPIO DEL ANTAGONISMO: un protagonista y su historia sólo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan sus fuerzas antagonistas.

La naturaleza humana es fundamentalmente conservadora. Nunca hacemos más de lo que debemos, nunca gastamos una energía de la que carecemos, nunca aceptamos riesgos que no debemos aceptar, nunca cambiamos *a no ser que tengamos que hacerlo.* ¿Por qué deberíamos hacerlo? ¿Por qué hacer algo de manera difícil si podemos obtener lo que queremos de forma sencilla? (Obviamente, la «forma sencilla» será subjetiva e idiosincrásica.) Por consiguiente, ¿qué provocará que un protagonista se convierta en un personaje realizado, multidimensional y profundamente empático? ¿Qué dará vida a un guión muerto? Las respuestas a ambas preguntas se encuentran en el lado negativo de la historia.

Cuanto más poderosas y complejas sean las fuerzas del antagonismo que se oponen al personaje, más completos *deben* llegar a ser tanto el personaje como la historia. Las «fuerzas del antagonismo» no tienen porqué referirse necesariamente a un antagonista o villano específico. En los géneros adecuados los archivillanos como Terminator son una delicia, pero por «fuerzas del antagonismo» nos referimos a la suma total de todas las fuerzas que se oponen a la voluntad del personaje y a su deseo.

Si estudiamos a un protagonista en el momento en el que se produce el incidente incitador y ponderamos la suma de su voluntad y de sus capacidades intelectuales, emocionales, sociales y físicas, comparándolas con las fuerzas totales antagonistas, desde el interior de su propia humanidad hasta sus conflictos personales, las instituciones que se le oponen y el entorno, deberíamos ver con claridad que es una apuesta perdida. Tiene una oportunidad de conseguir lo que quiere, pero sólo una. Aunque el conflicto de uno de los aspectos de su vida parezca poderse solucionar, el total de todos los niveles debería parecer insuperable al empezar su búsqueda.

Vertemos energía en el lado negativo de una historia no sólo para que el protagonista y los demás personajes alcancen una realización completa (y crear papeles que atraigan a los mejores actores del mundo porque les plantean un reto), sino para llevar la historia hasta su límite y hasta un clímax brillante y satisfactorio.

Siguiendo este principio, imaginemos que tenemos que escribir una historia para un superhéroe. ¿Cómo podemos convertir a Superman en caballo perdedor? La criptonita es un paso en la dirección correcta, pero no suficiente. Analicemos el ingenioso diseño de Mario Puzo para el primer largometraje de *Superman, el film*.

Puzo enfrenta a Superman (Christopher Reeve) contra Lex Luthor (Gene Hackman), quien idea un diabólico plan para lanzar dos misiles nucleares simultáneamente y en direcciones opuestas, uno dirigido contra Nueva Jersey y el otro contra California. Superman no puede estar en dos lugares a la vez, por lo que tendrá que elegir el menor de dos males: ¿a quién salvar? ¿Nueva Jersey o California? Elige Nueva Jersey.

El segundo cohete choca contra la Falla de San Andrés y provoca un terremoto que amenaza con arrojar California al océano. Superman se sumerge en la falla y vuelve a fusionar California al continente con la fricción de su propio cuerpo. Pero... el terremoto mata a Lois Lane (Margot Kidder).

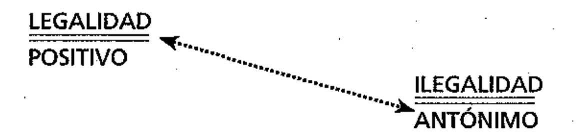
Superman se arrodilla llorando. De pronto se le aparece el rostro de Jor-El (Marlon Brando) que le dice: «No interferirás en el destino humano». Se le plantea un dilema de bienes irreconciliables: la norma sagrada de su padre frente a la vida de la mujer a la que ama. Incumple la ley de su padre, vuela alrededor de la tierra, invierte la rotación del planeta, da la vuelta al tiempo y revive a Lois Lane, una fantasía de «vivieron juntos para siempre» que lleva a Superman de caballo perdedor a semidiós.

LLEVAR LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES AL LÍMITE

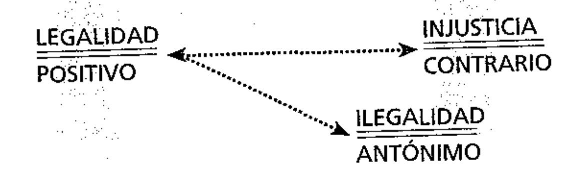
¿Contiene nuestra historia fuerzas negativas de tal poder que el lado positivo *está obligado* a obtener una nueva cualidad insuperable? A continuación presentamos una técnica que nos guiará en nuestra autocrítica y responderá a esa pregunta crítica.

Debemos comenzar identificando el valor principal que está en juego en nuestra historia. Por ejemplo, la justicia. Habitualmente, el protagonista representa la carga positiva de este valor; las fuerzas del antagonismo suelen ser la negativa. Pero la vida es sutil y compleja y pocas veces cuestión de sí/no, bien/mal, correcto/incorrecto. Existen diversos grados de negatividad.

En primer lugar tenemos el valor de la *antonimia*, el opuesto directo de lo positivo. En este caso será la ilegalidad. Se han incumplido las leyes.



Entre el valor positivo y su contradicción, no obstante, existe el *contrario*: una situación que en algún sentido es negativa pero que no es totalmente su opuesto. Lo contrario de justicia es injusticia, una situación que resulta negativa, pero no necesariamente ilegal: el nepotismo, el racismo, el retraso burocrático, los sesgos, las desigualdades de todo tipo. Los que cometen injusticias tal vez no incumplan la ley, pero no serán ni justos ni legales.



Sin embargo, el antónimo no es el límite de la experiencia humana. Al límite nos espera la *negación de la negación,* una fuerza de antagonismo que es doblemente negativa.

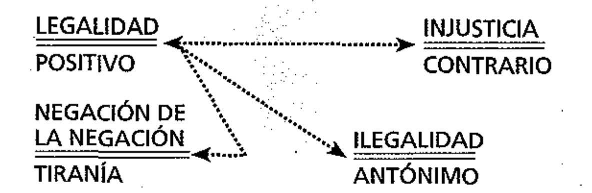
Nuestro tema de trabajo es la vida, no la aritmética. En la vida dos negativos no constituyen un positivo. En inglés el doble negativo es un error gramatical pero el español usa dobles e incluso triples negativos de tal forma que una frase *se siente* como su significado. En una situación de angustia un español puede exclamar: «¡Yo no tengo nunca nada!». Los españoles conocen la vida. Los dobles negativos se convierten en positivos sólo en las matemáticas y en la lógica formal. En la vida las cosas simplemente empeoran cada vez más.

Una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación.

(La imagen invertida de esta declinación negativa va de *bueno* a *mejor* y de *mejor* a *perfecto.* Pero, por razones misteriosas, trabajar con esa progresión no resulta útil para el escritor.)

La negación de la negación es un negativo compuesto en el que la situación vital cambia no sólo cuantitativa, sino *cualitativamente* a peor. La negación de la negación se encuentra en el límite de los poderes oscuros de la naturaleza humana. En términos de justicia se trata de un estado de *tiranía.* O, en una frase que se aplica a la política, tanto personal como social: «Querer es poder».

Pensemos en las series de televisión de detectives: ¿llegan hasta el límite? Los protagonistas de *Spenser, detective privado, Doctor Quincy, Colombo* y *Se ha escrito un crimen* representan la justicia y luchan por preservar sus ideales. En primer lugar se enfrentan a la injusticia: los burócratas no permiten al doctor Quincy realizar la autopsia, un político tira de los hilos para sacar a Colombo del caso, el cliente de Spenser le miente. Tras superar los abismos creados ante sus expectativas por las fuerzas de la injusticia, el investigador descubre la verdadera ilegalidad: se ha cometido un crimen. Vence a esas fuerzas y restaura la justicia en la sociedad. Las fuerzas antagonistas en la mayoría de los dramas policíacos pocas veces llegan al antónimo.



Comparemos ese patrón con *Desaparecido,* una película basda en hechos reales sobre el americano Ed Horman (Jack Lemmon), que se fue a Chile a buscar a su hijo desaparecido durante el golpe de estado. En el primer acto se enfrenta a la injusticia: el embajador de Estados Unidos (Richard Venture) le ofrece medias verdades, esperando disuadirlo de su búsqueda. Pero Horman persevera. En el *clímax del segundo acto* descubre una ilegalidad dolorosa: la junta asesinó a su hijo... con la complicidad del Departamento de Estado de Estados Unidos y la CIA. Horman intenta entonces corregir ese mal, pero en el tercer acto llega al *límite;* la persecución sin esperanza de conseguir un castigo justo.

Chile está en manos de la tiranía. Los generales pueden ilegalizar un martes lo que el lunes era legal, arrestar a una persona por ello el miércoles, ejecutarla el jueves y volver a legalizar la acción el viernes por la mañana. La justicia no existe; el tirano se la inventa a voluntad. *Desaparecido* es una cruda revelación de los límites finales de la legalidad... con ironía: aunque Horman no pudo acusar a los tiranos en Chile, los expuso en la pantalla ante el mundo, lo que le recompensó con un tipo de justicia más dulce.

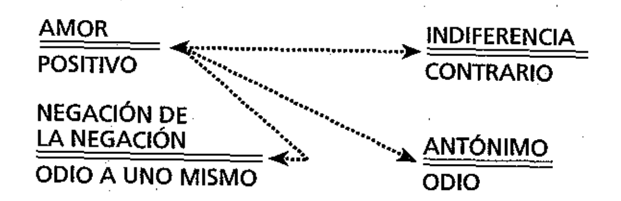
La *comedia negra... Justicia para todos* va un paso más lejos. Persigue la justicia cerrando el ciclo hasta llegar al positivo. En el primer acto el abogado Arthur Kirkland (Al Pacino) lucha contra la injusticia: la Asociación de Abogados de Baltimore le presiona para que informe contra otros abogados mientras un juez cruel (John Forsythe) utiliza la burocracia para bloquear un nuevo juicio para el cliente inocente de Kirkland. En el segundo acto se enfrenta a la ilegalidad: se acusa al mismo juez de golpear brutalmente y violar a una mujer.

Pero el juez tiene un plan: es por todos sabido que el juez y el abogado se odian. De hecho, el abogado le ha abofeteado recientemente en público. Por lo que el juez obligará a este abogado a representarle en el tribunal. Cuando Kirkland se presenta para defenderle, la prensa y el jurado percibirán que el juez es inocente, creyendo que ningún abogado que odie a un hombre le defendería a no ser que estuviera seguro de que el acusado era inocente y lo hiciera por principios. El abogado intenta escapar de esa trampa, pero llega a la negación de la negación, una tiranía «legal» en la que los jueces del Tribunal Supremo le hacen chantaje para que defienda a su amigo. Si no acepta, harán pública una indiscreción suya del pasado y le echarán de la profesión.

No obstante, el abogado pelea contra la injusticia, la ilegalidad y la tiranía incumpliendo la ley: se aproxima al jurado y anuncia que su cliente «lo hizo». Él sabe que su cliente es el violador porque se lo confesó. Destruye al juez en público y obtiene justicia para la víctima. Y aunque esa proeza acaba con su carrera del abogado, la justicia brilla ahora como un diamante porque no es la justicia momentánea que se produce cuando se pone entre rejas a los criminales, sino la gran justicia que acaba con los tiranos.

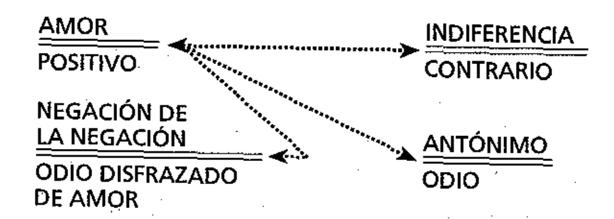
La diferencia entre el antónimo y la negación de la negación de la legalidad es la diferencia que existe entre el poder relativamente limitado y temporal de quienes incumplen la ley frente al poder ilimitado y duradero de quienes hacen la ley. Es la diferencia entre un mundo en el que existe la ley y un mundo en el que querer es poder. El límite más profundo de la legalidad no es el crimen, sino los crímenes «legales» cometidos por los gobiernos contra sus propios ciudadanos.

A continuación presentamos más ejemplos para demostrar cómo funciona esta declinación en otras historias y géneros. En primer lugar, el amor:



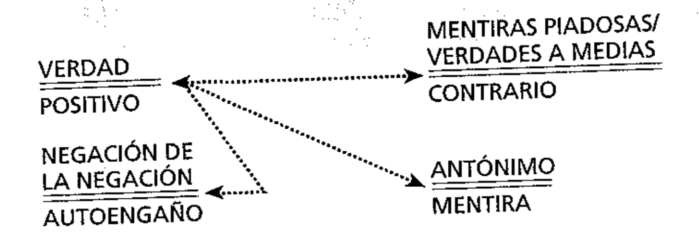
Odiar a otras personas es lo suficientemente malo, pero incluso un misántropo ama a una persona. Cuando desaparece el amor hacia uno mismo y el personaje detesta a su propio ser, alcanza la negación de la negación y la existencia se convierte en un infierno en vida: Raskolnikov en *Crimen y castigo*.

Una segunda variación:



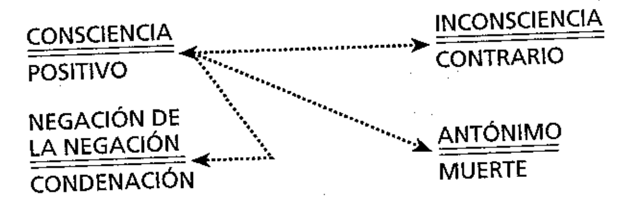
¿Con quién preferiríamos tener una relación? ¿Con alguien que nos odia y lo admite sinceramente, o con alguien que sabemos que nos odia pero finge amarnos? Eso es lo que eleva *Gente corriente* y *Shine* a las alturas de *drama doméstico*. Muchos padres odian a sus hijos y muchos hijos odian a sus padres, y pelean y gritan y lo dicen. En esas magníficas películas, aunque un padre o una madre está amargamente resentido y odia en secreto a su hijo, finge amarlo. Cuando el antagonista añade esa mentira, la historia avanza hasta la negación de la negación. ¿Cómo se puede defender un niño contra eso?

Observemos que ocurre cuando el valor principal es la verdad:



Las mentiras piadosas son el contrario porque a menudo se dicen para hacer el bien: dos enamorados que se levantan con la cara llena de arrugas producidas por la almohada y se dicen el uno al otro lo guapos que están. El mentiroso descarado sabe la verdad pero la esconde para aprovecharse. Pero, una vez nos mentimos a nosotros mismos y nos lo creemos, la verdad desaparece y nos encontramos en la negación de la negación: Blanche en *Un tranvía llamado deseo*.

Si el positivo fuera la consciencia, estar totalmente vivos y conscientes:



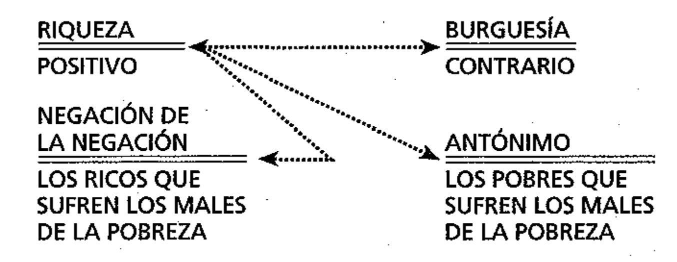
He aquí la declinación utilizada por las *películas de terror* cuyo antagonista es sobrenatural: *Drácula*, *La semilla del diablo*. Pero no necesitamos ser religiosos para comprender el significado de *condenación*. Exista o no el infierno, este mundo nos ofrece sus propios avernos, situaciones en las que la muerte sería una bendición por la que rogaríamos.

Pensemos en *El mensajero del miedo*. Raymond Shaw (Laurence Harvey) parece totalmente vivo y consciente. Entonces descubrimos que se le ha lavado el cerebro con sugestión posthipnótica, una forma de inconsciencia. Bajo ese poder comete una serie de asesinatos, incluyendo el de su propia mujer, pero lo hace con cierto nivel de inocencia, puesto que no es más que un peón en una viciosa cons-

piración. Pero cuando recupera su voluntad y se da cuenta de lo que ha hecho y lo que se le ha hecho a él, es llevado al infierno.

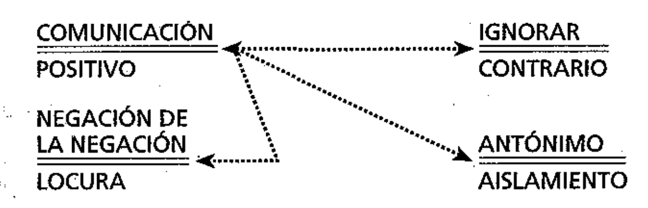
Descubre que le lavaron el cerebro por orden de su madre incestuosa y loca por el poder, que lo está utilizando dentro de un plan ideado para hacerse con el control de la Casa Blanca. Raymond podría arriesgar la vida para desvelar la traición de su madre o podría matarla. Decide matar, no sólo a su madre, sino a su padrastro y a sí mismo, condenando así a los tres en un sorprendente clímax de negación de la negación.

Si el positivo fuera la riqueza:



En *Wall Street* Gekko se siente más pobre porque no le basta con ninguna cantidad de dinero. Siendo multimillonario actúa como si fuera un pobre muerto de hambre que luchara por conseguir dinero con cada oportunidad ilegal.

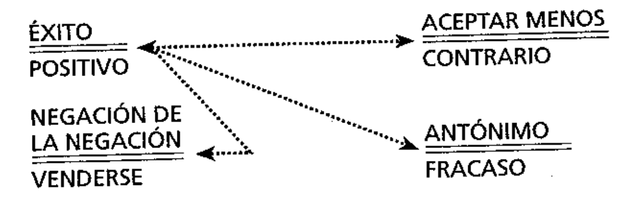
Si el positivo fuera una comunicación abierta entre personas:



El contrario tiene muchas variedades: el silencio, una mala interpretación, los bloqueos mentales. El término exhaustivo «aislamiento» significa una situación de estar con personas pero con sensación de alejamiento y de incapacidad para comunicar. Sin embargo, en una situación de aislamiento no hay con quién hablar excepto uno mismo. Cuando también se pierde la comunica-

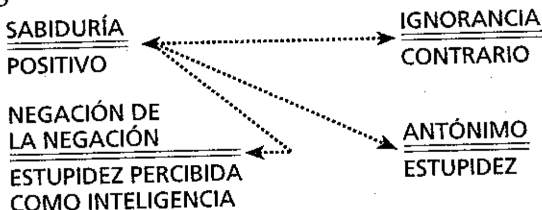
ción con uno mismo y se sufre de una falta de comunicación dentro de nuestra propia mente, se alcanza la negación de la negación y la locura: Trelkovsky en *El quimérico inquilino.*

La completa consecución de los ideales o metas:



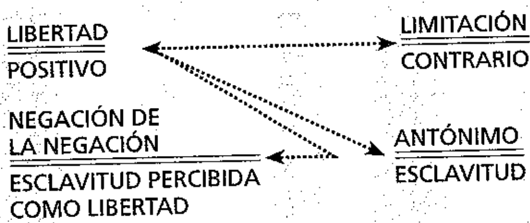
Conciliar significa «aceptar menos», estar dispuesto a no alcanzar el ideal pero no descartarlo completamente. Pero la negación de la negación es algo contra lo que se deben defender las personas del mundo del espectáculo. Pensamientos tales como: «No puedo hacer buenas películas que me gustaría hacer... pero la pornografía da dinero»: *Chantaje en Broadway* y *Mephisto.*

La inteligencia:



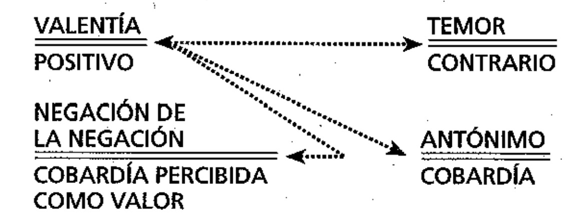
La ignorancia es una estupidez temporal debida a una falta de información, mientras que la estupidez es decidida, independientemente de cuánta información se transmita. La negación de la negación se dirige en ambas direcciones: hacia el interior, cuando una persona estúpida piensa que es inteligente, una presunción de muchos personajes cómicos, o hacia el exterior, cuando la sociedad considera a una persona estúpida inteligente: *Bienvenido, Mr. Chance.*

La libertad:



Las limitaciones tienen muchas facetas. Las leyes nos obligan pero posibilitan la civilización, mientras que el encarcelamiento es totalmente negativo, a pesar de que la sociedad lo encuentre útil. La negación de la negación funciona en dos direcciones. Hacia el interior: la *autoesclavitud* es cualitativamente peor que la esclavitud. Un esclavo tiene su libre albedrío y haría todo lo que estuviera en su mano por escapar. Pero roer nuestra fuerza de voluntad con drogas o alcohol y convertirnos en esclavos es mucho peor. Hacia el exterior: *la esclavitud percibida como libertad* que ha motivado la novela y las películas *1984.*

Valentía:

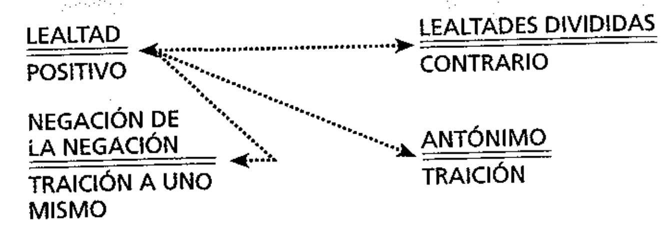


Una persona valiente puede verse temporalmente asustada cuando le golpea el miedo, aunque con el tiempo actuará. El cobarde no. No obstante, *se alcanza el límite,* cuando un cobarde realiza una acción que externamente parece valiente: se está librando una batalla alrededor de una trinchera. Un oficial herido se dirige a un cobarde y le dice: «Andrés, tus compañeros se están quedando sin munición. Llévales esas cajas de balas al otro lado del campo de minas o no podrán defenderse». Por lo que el cobarde saca el arma y... mata al oficial. A primera vista podríamos pensar que hace falta valor para matar a un superior, pero pronto nos damos cuenta que fue un acto de pura cobardía al límite.

En *El regreso,* el capitán Boy Hyde (Bruce Dern) se dispara en una pierna para evitar ir a Vietnam. Más adelante, en la crisis de su trama secundaria, Hyde se enfrenta al menor de dos males: la vida con su humillación y dolor frente a su temor a lo desconocido. Elige el camino más sencillo y se ahoga. Aunque algunos suicidios son valientes, como los de los prisioneros políticos en huelga de hambre, en la mayoría de los casos los suicidas alcanzan el *límite* y llevan a cabo acciones que podrían parecer

valientes pero, en realidad, se deben a una falta de coraje para vivir.

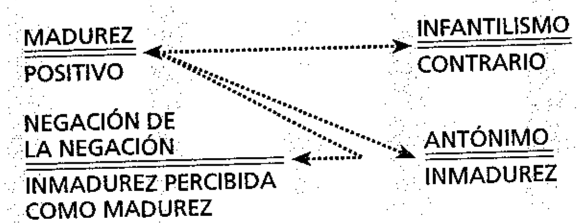
La lealtad:



Contrario: una mujer casada se enamora de otro hombre, pero no actúa. En secreto siente lealtad hacia ambos hombres pero, cuando su marido lo descubre, considera su lealtad dividida una traición. Ella se defiende argumentando que no se acostó con el otro hombre, por lo que nunca le fue desleal. La diferencia entre el sentimiento y la acción a menudo es subjetiva.

A mediados del siglo XIX el Imperio Otomano estaba perdiendo su control sobre Chipre y la isla pronto caería bajo gobierno británico. En *La isla de Pascali*, Pascali (Ben Kingsley) espía para el gobierno turco pero es un hombre asustado cuyos informes superficiales nunca se leen. Esa alma solitaria establece una relación de amistad con una pareja británica (Charles Dance y Helen Mirren) que le ofrecen una vida más feliz en Inglaterra. Son las únicas dos personas que jamás se hayan tomado en serio a Pascali, por lo que él se siente atraído hacia ellas. Aunque dicen ser arqueólogos, con el tiempo el protagonista sospecha que son espías británicos (lealtades divididas) y los traiciona. Cuando los ejecutan descubre que eran ladrones de antigüedades que buscaban una antigua estatua. Su traición trágicamente traiciona sus propias esperanzas y sueños.

La madurez:

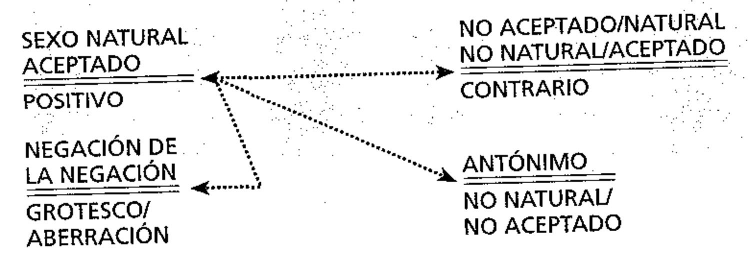


En el incidente incitador de *Big* el adolescente Josh Baskin (David Moscow) es transformado en lo que parece ser un hombre de treinta y dos años (Tom Hanks). La película da un salto inmediato a la negación de la negación, tras lo cual explora los tintes grises y negros de la negatividad. Cuando Josh y su jefe (Robert Loggia) bailan claqué en un piano de juguete en F.A.O. Schwartz, se trata de algo infantil pero más positivo que negativo. Cuando Josh y su compañero de trabajo (John Heard) juegan a «corre que te pillo» en el estadio de béisbol, es algo totalmente infantil. De hecho, nos damos cuenta de que todo el mundo adulto es un parque de juegos lleno de niños que juegan al «corre que te pillo» corporativo.

En la crisis Josh se enfrenta a dos bienes irreconciliables: una vida adulta con una interesante carrera junto a la mujer a la que ama contra la vuelta a la adolescencia. Toma la decisión madura de recuperar su infancia, expresando con una fina ironía que por fin se ha hecho «grande». Porque tanto él como nosotros percibimos que la clave de la madurez está en haber tenido una infancia completa. La vida nos ha cambiado totalmente a tantos de nosotros durante la juventud que, consecuentemente, vivimos, hasta cierto punto, en la negación de la negación de la madurez. *Big* es una película muy sabia.

Finalmente, pensemos en un filme en el que el valor positivo sea la aceptación del sexo natural. La *aceptación* se refiere a la permisividad de la sociedad y *natural* al sexo para la procreación, para el placer y como expresión de amor.

En el contrario nos encontraremos actos de sexo extramarital y premarital que, aunque sean naturales, la sociedad percibe frunciendo el ceño. La sociedad a menudo hace algo más que fruncir el ceño ante la prostitución, aunque se pudiera argumentar que es natural. Algunas sociedades condenan la bigamia, la poligamia, la poliandría y el matrimonio interétnico y civil mientras otras no los sancionan. La castidad también podríamos argumentar que no es natural, pero nadie nos va a prohibir ser célibes, mientras que la Iglesia sí frunce el ceño ante la vida sexual activa de alguien que haya hecho votos de celibato, como un sacerdote o una monja.



En el antónimo nos encontramos con una humanidad que no conoce límites a su invención: el *vouyerismo*, la pornografía, la satiriasis, la ninfomanía, el fetichismo, el exhibicionismo, los tocamientos, el travestismo, el incesto, la violación, la pedofilia y el sadomasoquismo, por citar sólo algunos actos que no están aceptados y son antinaturales.

La homosexualidad y la bisexualidad son difíciles de clasificar. En algunas sociedades se consideran naturales y en otras antinaturales. En muchos países occidentales la homosexualidad está aceptada; en algunos países del Tercer Mundo todavía se considera una ofensa que merece la horca. Muchas de esas designaciones podrían parecer arbitrarias, dado que el sexo depende de la percepción social y personal.

Pero las perversiones comunes no se encuentran al límite. Son actos singulares cometidos, incluso violentamente, con otro ser humano. Sin embargo, cuando el objeto sexual es de otra especie –la zoofilia– o está muerto –la necrofilia– o cuando se acumulan las perversiones, se nos revuelve la mente.

Chinatown: Al límite del sexo natural aceptado no se encuentra el incesto. Sólo se trata de un antónimo. En esta película la negación de la negación es el incesto con la hija nacida del propio acto incestuoso. Es por eso que Evelyn Mulwray arriesga la vida para mantener a su hija alejada de su padre. Sabe que está loco y que lo volverá a hacer. Ésa es la motivación del asesinato. Cross mató a su yerno porque Mulwray no le decía dónde se ocultaba la hija de su hija. Eso es lo que se producirá después del clímax cuando Cross descubre los aterrados ojos de la niña y la aleja de la terrible muerte de su madre.

El principio de la negación de la negación no sólo se aplica a lo trágico, sino también a lo cómico. El mundo cómico es un lugar caótico y salvaje en el que las acciones deben llegar al límite. Si no, las risas morirán. Incluso el entretenimiento ligero de las películas de Fred Astaire/Ginger Rogers llegaba al límite. Alcanzaban el valor de la verdad porque Fred Astaire tradicionalmente interpretaba a un personaje que sufría por haberse engañado a sí mismo, diciéndose que amaba a la chica deslumbrante cuando su corazón realmente pertenecía a Ginger.

Los buenos escritores siempre han comprendido que los valores en oposición no constituyen el límite de la experiencia humana. Si una historia se detiene en el valor del antónimo o, peor aún, en el valor del contrario, será un mero eco de los cientos de mediocridades que sufrimos cada año. Porque una historia que sólo trate de amor/odio, verdad/mentira, libertad/esclavitud, valentía/cobardía o similares será, con toda seguridad, trivial. Si una historia no alcanza la negación de la negación podrá ser considerada por el público como satisfactoria –pero nunca como brillante y jamás como sublime.

A igualdad de talento, arte y conocimiento, la grandeza se encuentra en el tratamiento que el guionista dé al aspecto negativo.

Si nuestra historia nos parece insatisfactoria o que carece de algo, deberemos utilizar nuestras herramientas para penetrar en sus confusiones y percibir sus fallos. Cuando una historia es débil, la causa inevitable es que las fuerzas de su antagonismo también lo son. En lugar de invertir nuestra creatividad en intentar inventar aspectos agradables y atractivos del protagonista y de su mundo, deberemos aumentar el aspecto negativo para crear una reacción en cadena que se refleje con naturalidad y sinceridad en las dimensiones positivas.

El primer paso consiste en preguntarnos cuáles son los valores que están en juego y su progresión. ¿Cuáles son los valores positivos? ¿Cuál es el principal y el que produce el clímax narrativo? ¿Exploran las fuerzas del antagonismo todos los tintes de la negatividad? ¿Alcanzan el poder de la negación de la negación en algún punto?

Generalmente las progresiones oscilan entre el positivo y el contrario en el primer acto, hasta el antónimo en actos posterio-

res y al final hasta la negación de la negación en el último acto, que termina en tragedia o vuelve al valor positivo con una profunda diferencia. Por otro lado, *Big* salta hasta la negación de la negación, tras lo cual ilustra todos los grados de inmadurez. *Casablanca* es incluso más radical. Comienza con la negación de la negación en la que Rick vive en una tiranía fascista, sufre de odio y decepción hacia sí mismo, tras lo cual trabaja hacia un clímax positivo para esos tres valores. Todo es posible, pero se debe alcanzar *el límite final de la línea.*

15 Explicaciones

SE MUESTRA, NO SE CUENTA

Explicación significa hechos: la información sobre la ambientación, la biografía y la caracterización que debe tener el público para poder seguir y comprender los acontecimientos de la historia.

Ya desde las primeras páginas de un guión el lector podrá juzgar qué destrezas relativas posee el escritor observando sencillamente cómo maneja las explicaciones. Una explicación bien presentada no garantiza un guión extraordinario pero nos indica que el autor conoce su trabajo. Toda buena explicación resulta *invisible.* Según avanza el relato el público absorbe todo lo que necesita saber sin esfuerzo e incluso inconscientemente.

La clave es el famoso axioma «Se muestra, no se cuenta». Nunca forzaremos a un personaje a que *verbalice* para el público explicaciones sobre su mundo, su historia o su persona. Por el contrario, *mostraremos* escenas naturales y sinceras en las que habrá seres humanos que hablen y se comporten de formas naturales y sinceras... aunque a la vez estemos transmitiendo de forma indirecta los datos y hechos necesarios. En otras palabras, *dramatizaremos las explicaciones.*

Las explicaciones dramatizadas cumplen dos objetivos; el principal consiste en ahondar el conflicto inmediato. Su objetivo secundario es transmitir información. Todo novato nervioso invierte ese orden colocando el deber explicativo por delante de la necesidad dramática.

Por ejemplo, Adela dice: «Diantre, Beatriz, ¿cuánto hace que nos conocemos? ¿Unos veinte años? Desde que fuimos juntas a la universidad. Es mucho tiempo, ¿no crees, Beatriz? Bueno, ¿y qué tal estás?». Estas frases sólo tienen el objetivo de informar al público que escucha oculto en la sala de que Adela y Beatriz son amigas, de que fueron juntas a la universidad hace veinte años y de que se